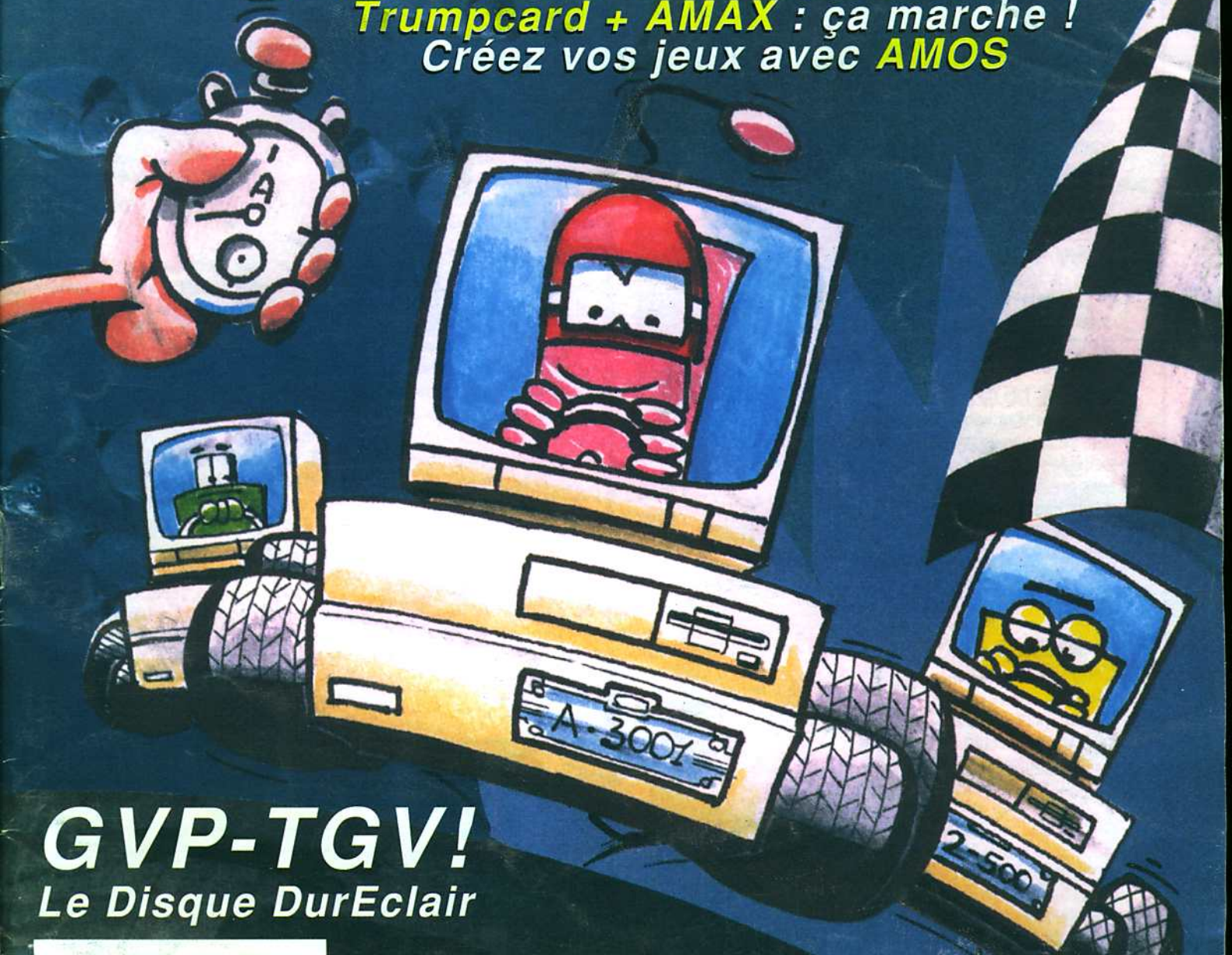
AMIGA® NEWS

ISSN 0989-5450

A-news

TOUT POUR L'AMIGA®

MUSIC X : la MIDI domestiquée
AMIGANET : le réseau de l'AMIGA
Trumpcard + AMAX : ça marche !
Créez vos jeux avec AMOS



GVP-TGV!

Le Disque DurEclair

M 4584 - 21 - 25,00 F
3794584025005 00210

news, initiation, C, assembleur, basic, musique, vidéo, DPs...

JANVIER 1990 N° 21 Suisse: 7.80 FS Belgique: 185 FB Canada: 5.75 $

MICRO APPLICATION / AMIGA

MEME COMBAT.

BIEN DEBUTER EN C
Avec cet ouvrage, analysez le C dans ses moindres détails : les pointeurs, les tableaux, les adresses..., et familiarisez vous avec l'éditeur et le compilateur, les différents types de fonctions... Mais aussi disposez de nombreux exemples commentés, de programmes standards (Lattice et Aztec),... Réf. ML 553 / 149 F

LE LIVRE DU GFA BASIC 3.0
Afin d'optimiser votre programmation, ce livre vous propose de nombreux exemples d'applications en GFA, des conseils précieux et vous détaille progressivement chaque instruction de ce langage : variables, entrées / sorties, graphisme, son. Réf. 562 / 149 F

LA BIBLE DE L'AMIGA
Ce véritable livre de référence, accessible à tous, vous présente point par point la structure interne de la machine, du Hardware aux routines de l'AmigaDOS. Profitez d'une multitude d'informations (dont certaines inédites) pour programmer en multi-tâche, détourner les interruptions ou gérer les entrées /sorties. Réf. 512 / 299 F

LE LIVRE DU GRAPHISME
Près de 800 pages d'informations précieuses et d'exemples de programmes dans tous les domaines d'applications : tracé d'objets, animation, programmes en Basic, C, ou Assembleur... Débutants ou spécialistes, cet ouvrage de référence vous accompagnera à votre rythme tout au long de vos créations. Réf. 505 / 249 F

LE GRAND LIVRE DE L'Amiga-BASIC
Riche en exemples pratiques, cet ouvrage aborde simplement les sujets les plus complexes : création d'effets sonores et graphiques pour faire parler le synthétiseur vocal ou gérer le lecteur de disquettes. Vous découvrirez également : les compilateurs AC/BASIC, HI SOFT, l'utilitaire Window, les systèmes en AmigaBasic,... et bien plus encore. Réf. ML 504 / 249 F

TRUCS ET ASTUCES
Nouvelle édition entièrement réactualisée.
Une foule d'astuces et de trucs inédits sur les nouvelles commandes de l'Amiga. Sachez comment gagner du temps en utilisant Amiga DOS et WorkBench 1.3, comment affiner et améliorer vos techniques de programmation avec le CLI et AmigaBASIC, comment écrire votre programme de détection de virus et bien plus encore. Réf. ML570 / 129 F. Réf. ML670 / 229 F avec la disquette.

LE LIVRE DE LA MUSIQUE
Découvrez tous les aspects de la création musicale sur Amiga, des notions fondamentales, aux éléments de la synthèse sonore, jusqu'à la gestion des circuits spécialisés. Avec cet ouvrage, décuplez les possibilités de reproduction sonore de l'Amiga et découvrez des informations fondamentales et inédites qui vous aideront à réaliser des applications musicales évoluées. Réf. ML 632 / 199 F avec la disquette.

MICRO APPLICATION 58 RUE DU FG POISSONNIERE 75010 PARIS/TEL (1) 47 70 32 44

REF.	DESIGNATION	PRIX
	FRAIS D'ENVOI*	
		TOTAL TTC

*20 F si commande inférieure à 250 F / 40 F recommandé.

Nom _____
Adresse _____
Ville _____
Code postal _____
Date _____ Signature

☐ mandat ☐ chèque
à l'ordre de MICRO APPLICATION
date d'expiration _____

Distribution :
Genève : Micro Distribution Tél. (022) 84 34 82
Bruxelles : Easy Computing Tél. (02) 343 05 52

EDITIONS MICRO APPLICATION

WELLDONE

ZA Blis, 24500 Eymet, France. Tél 53-23-76-16, 53-58-71-46. FAX 53-23-75-35

EDITO

Catastrophe ou réussite?

Au moment où nous écrivons ces lignes il n'y a pas un seul Amiga 500 disponible, non seulement en France mais, selon certains revendeurs, ailleurs en Europe.

Dans notre supermarché du coin on nous propose des *Atari* (bien qu'il se dise que les Atari, eux aussi, sont introuvables) tandis que les derniers Amiga 500 sont partis il y a deux semaines.

Quel dommage de ne pas avoir de machines disponibles au moment de l'année où la plupart veulent les acheter. Pire, une semaine avant les fêtes certains revendeurs n'avaient toujours pas reçu les machines commandées spécialement pour cette période...

Oui, nous avons augmenté notre prix de couverture. La raison principale en est notre classification par les services des impôts comme matériel publicitaire pour *Commodore*, plutôt que comme un journal d'intérêt général. Etant "dédié" à un seul ordinateur, nous n'aurons jamais un numéro de commision paritaire et nous payerons une TVA de 18.6% sur toutes nos ventes (et sur vos abonnements), au lieu du 5.5% payés par les journaux multi-ordinateurs. Ah, quelle injustice! On ne peut même pas envoyer la facture à Commodore, qui est sensé être le bénéficiaire de toute cette "publicité".

Mais nous avons fait un petit effort tout de même pour sucrer la pilule - vous trouverez huit pages de texte en plus ce mois-ci.

Bonne année à tous.

Notre Couverture : voir encadré dans les pages Amiga News

Ce numéro a été mis en page sur Amiga 2000avec 3 mégas RAM (carte A2058 de Commodore), disque dur Quantum 40 mégas (carte GVP), carte Flicker Fixer, moniteur monochrome NEC multisync GS, les logiciels Professional Page, Deluxe Paint III, Prowrite QED, DMouse, Butcher, Quarterback et l'imprimante Laserwriter

SOMMAIRE

NEWS NEWS NEWS.....4
AMOS, UN NOUVEAU LANGAGE.....8
MUSIC X.....10
LATRAME DU YETI.....13
DISQUE DUR 32-BIT GVP.....14
TRUMPCARD/AMAX.....15
TEST DISQUES DUR.....16
RESEAU AMIGANET.....18
PAGESTREAM ET PROPAGE.....20
ANNIVERSAIRE BASIC.....22
TRIPOS.....24
SHELL POUR DEBUTANTS.....27
KILL.....31
MONTAGE DISKCHANGE.....32
AREXX.....34
RAPIDO ASSEMBLEUR..... 36
LIVRE : C AVANCE.....35
ASM ROUTINE DE SAMPLING.....37
BASIC : LES GRAPHIQUES.....38
C ET ASSEMBLEUR.....40
DOMAINE GRAND PUBLIC.....42
SWITCHBLADE, STUNT CAR RACER.....45
BATTLE SQUADRON.....46
DP SUR DEEP.....47
COURRIER.....48
PETITES ANNONCES/ABONNEMENTS.....50

A-News est édité et publié par NewsEdition SARL de Presse à ZA Blis, 24500 Eymet, Tél 53-23-76-16 53-58-71-46 FAX 53-23-75-35. Directeur de la Publication. Bruce Lepper

Copyright NewsEdition, 1988. Reproduction interdite sans autorisation. Amiga, Amigados, Workbench sont des marques déposées de Commodore Inc. Les articles n'engagent que leurs auteurs

AMIGA NEWS

Sliced ham ou Sharper HAM? Voir les commentaires du YETi dans sa nouvelle sharper TRAM (image digitalisée par DigiView v4.0.)

Nous avons reçu ***Clefs pour Amiga*** des Editions P.S.I. Ce livre de presque 400 pages comporte:

-12 pages de description de l'architecture interne de l'Amiga 1000

-100 pages sur le langage AmigaBasic (y compris une liste alphabétique des instructions)

-60 pages sur l'AmigaDos 1.2

-40 pages sur le langage machine du processeur 68000

-20 pages d'adresses physiques réelles vues du 68000

-30 pages sur la gestion du clavier et de l'écran

-20 pages de trucs et astuces (petits programmes Basic pour illustrer les possibilités sonores de l'Amiga, communiquer avec le port RS232, exécuter les commandes DOS à partir du Basic, etc)

-20 pages de brochages circuits et connecteurs de l'Amiga 1000

-30 pages de mise à jour pour Amiga 2000 et 500

-25 pages d'annexes (lexique français-anglais, table des ASCII, table des codes clavier de RAW, Guru méditations, messages d'erreur de l'AmigaDos, et bibliographie.

Une véritable mine d'informations. Malheureusement ce livre souffre de son âge. La bibliographie donne les adresses de quatre revues américaines seulement, dont au moins un (The Amigan) n'existe plus (et puis on n'y trouve même pas ***A-News*** et Commodore Revue. Il y a une photo de l'Amiga 2000 sur la couverture de cette troisième édition, mais dans l'index on ne trouve pas le mot "Setclock" (c'est la première commande recherchée par tout acheteur d'extension mémoire A501 ou équivalent), ni, d'ailleurs, et ceci est bien plus grave, aucune référence au Workbench 1.3. Il nous semble légèrement honteux d'écrire au dos de *Clefs pour Amiga* que ce livre comporte *"des informations complètes et précises, tant au niveau matériel que logiciel"*, ceci un an après la sortie de la révision 1.3 du système d'exploitation qui a grandement amélioré le confort d'utilisation.

Nous comprenons les problèmes des éditeurs face à des changements interminables, mais si P.S.I. attend la version 1.4 avant de faire des mises à jour dans ce livre il serait mieux de le dire sur la couverture. Remar quons que l'acheteur est plus ou moins averti s'il prend la peine de lire cette ligne dans la *Présentation* sur la page 11: "..l'actuel Amiga 1000 n'est que le premier de la gamme de super-micros que Commodore-Amiga nous réserve pour les années à venir". Clefs pour Amiga 3e édition, prix 195F, Editions PSI, diffusé par PCV Diffusion, 9 rue Mechain, 75680 Paris cedex 14).

* * *

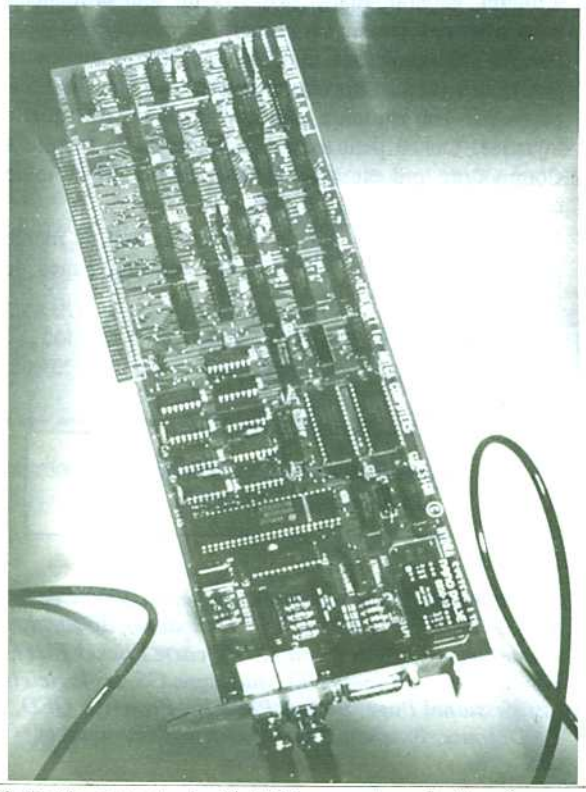
C'est fini pour Robo City News, l'un des journaux pionniers de l'Amiga. L'éditeur, Mitch Lopes, explique qu'avec l'apparition aux Etats-Unis de plusieurs nouveaux journaux dédiés à l'Amiga la concurrence pour annonceurs et lecteurs est devenue trop rude pour sa petite équipe. Il ajoute: "Quand nous avons démarré Robo City News nous avions l'ambition d'informer nos lecteurs, de s'amuser, et peut-être faire un peu d'argent. Eh bien, deux sur trois, ce n'est pas un échec total!."

Les abonnés du journal ont été "adoptés" par le journal "Info".

* * *

Nous avons annoncé un test du moniteur monochrome NEC Multisync GS, mais en téléphonant chez le fabricant pour connaître le prix nous avons découvert que ce moniteur n'est plus vendu. En fait, NEC ne vend plus du tout en France de moniteurs multisync monochrome.

Dommage, car ce moniteur est excellent pour la mise en page avec Flicker Fixer. Le seul problème est l'illisibilité des boîtes-requêtes de certaines programmes : voir par exemple cette image-écran de Prowrite. Il est vrai que Prowrite comporte une fonction de réglage des couleurs, mais si l'on veut travailler en noir et blanc on est condamné à



Nouvelle carte AmigaNet. Voir reportage de Roméo page 18

AMIGA NEWS

oblitérer ses sélections menu avec une bande noire...

Pour un travail minutieux où la couleur n'est pas de première importance nous recommandons ce moniteur, qui se trouve peut-être à des prix fin-de-série (le prix neuf était environ 1900F).

Spécifications: 14 pouces, écran plat anti-reflet, 64 niveaux de gris en modes 21,8, 30,3 et 31,5 kHz. Il y a aussi des modes 15,7 et 18,4kHz. Définition 720x480. Signaux d'entrée TTL et analogique.

Si vous connaissez un autre modèle de moniteur monochrome multisync disponible en France écrivez-nous. La synchronisation de la carte Flicker Fixer (version PAL) est de 31,5 (horizontale) et 50Hz (verticale).

* * *

Voici une sélection des nouveaux fonts "Outline" (contour) de la société Compugraphic vendus par Gold Disk pour utilisation avec la version 1.3 de Professional Page (voir comparaison ProPage-Pagestream par Patrick, page 20).

Ces styles d'écriture professionnels ressemblent à des styles Postscript d'Adobe qui se trouvent dans les imprimantes laser à langage Postscipt incorporé. Mais ils ont un grand avantage sur celles-ci - ils peuvent servir sur n'importe quelle imprimante, qu 'elle soit, matricielle, à jet'd'encre, thermique ou laser, postscript

CS Palacio
CS Palacio Italic
CS Palacio Bold
CS Palacio Bold Italic
CS Symbol
CS Times
CS Times Italic
CS Times Bold
CS Times Bold Italic
CS Triumvirate
CS Triumvirate Italic
CS Triumvirate Condensed
CS Triumvirate Condensed Italic
CS Triumvirate Bold
CS Triumvirate Bold Italic
CS Triumvirate Bold Condensed
CS Triumvirate Bold Condensed Italic
CS ITC ZapfChancery Medium Italic
CS ITC Zapf Dingbats

Fonts AGFA Compugraphic pour Professional Page

VOUS RECHERCHEZ ... AMIGA BUS+ VOUS PROPOSE

TRUMPCARD

Les TRUMPCARD sont «petites» en prix et «grandes» en performances.

TRUMPCARD
Carte contrôleur SCSI. • Vitesse de transfert mesurée à plus de 400 KO/sec. • Equipée de l'IVS SMARTBOOT. Permet l'Autoboot à froid de tous les disques durs. • Logiciel de formatage en «checklist». Transforme la configuration en REVE.

NOUVEAU : Tous les produits TRUMPCARD autobootent directement en FFS et sont compatibles avec le disques durs amovibles SYQUEST.

TRUMPCARD A2000
Carte contrôleur disque dur SCSI ..... 1850 F.
Toutes les TRUMPCARDs sont livrées avec les ROMs Autoboot et l'utilitaire de configuration TC UTILS 1.3).
SUPPORTS DE MONTAGE ..... 270 F.
SYSTEMES CARTES DISQUE DUR SCSI TRUMPCARD
CARTE CONTROLEUR TRUMPCARD SCSI ET DISQUE DUR SCSI PREFORMATE
TRUMPCARD HC30 30 MO SEAGATE ST138N (40ms) ..... 6.990 F.
TRUMPCARD HC40Q 40 MO QUANTUM PRODRIVE (19ms) .. 7.990 F.
TRUMPCARD HC48 48 MO SEAGATE ST157N (40ms) ..... 7.300 F.
TRUMPCARD HC60 60 MO SEAGATE ST177N (28ms) ..... 10.300 F.
TRUMPCARD HC80Q 80 MO QUANTUM PRODRIVE (19ms) . 11.400 F.
TRUMPCQRD HC100Q 100 MO CONNER CP3100 (25ms) ..... 14.500 F.
DISQUES DURS AMOVIBLES EXTERNES SYQUEST
INFINIT40S livré avec 2 cartouches ..... 14.490 F.
DISQUES DURS AMOVIBLES INTERNE
INFINIT40/i livré avec 2 cartouches ..... 13.410 F.
INFINIT40 DISK PACK (cartouche 40 MO amovible) ..... 1.390 F.

TRUMPCARD 500
Carte contrôleur disque dur SCSI, avec boîtier ..... 2700 F.
Toutes les TRUMPCARDS sont livrées avec les ROMs AUTOBOOT et l'utilitaire de configuration TCUTILS 1.3.
TRUMPCARD 500/30 30 MO SEAGATE ST138N (40ms) ... 7.500 F.
TRUMPCARD 500/40Q 40 MO QUANTUM PRODRIVE (19ms) 8.550 F.
TRUMPCARD 500/60 60 MO SEAGATE ST177N (28ms) ... 10.900 F.
TRUMPCARD 500/80Q 80 MO QUANTUM PRODRIVE (19ms) 11.940 F.
TRUMPCARD 500/100Q 100 MO CONNER CP3100 (25ms) ... 13.250 F.

META 4
La carte d'extension RAM O Wait State. Utilise des modules mémoire SIMM. Meta4 est disponible en 512 K, 1, 2, et 4 MEGs. Carte demi-longueur équipée du «SMART REFRESH», système exclusif d'IVS.
Une carte peuplée 4 MEGs tire moins d'1 Ampère.

TRUMPCARD 500-META4
EXCLUSIF
OFFRE DE LANCEMENT A500 : Enfin les épaules larges !
L'ENVOL vers 5 MO de Ram et 30 MO de Mémoire de masse !
TRUMPCARD 500 30 MO ..... 11.950 F.*
Carte contrôleur SCSI Autoboot disque du r 30 MO (40ms), monté formaté, testé. - META4 (peuplée 2 MO) - Boîtier.
*Les deux achetés séparément : 13350 F.
Vous ne pouvez acheter l'ensemble immédiatement en 1 seule fois.
BUS PLUS pense à vous :
Votre priorité c'est le disque dur : 6.990 F avec boîtier (au lieu de 7.500 F).
Vous choisissez la Ram META4 (peuplée 2 MO) : 6.590 F avec boîtier au lieu de 6890 F.
BUS PLUS vous offre un espace de liberté; vous disposez de 5 mois pour acquérir l'autre élément IVS, ET BUS PLUS VOUS GARANTIT LE PRIX DU PACKAGE PENDANT 5 MOIS**. **Sur base USD 15/11/89
Offre valable jusqu'au 31/12/89 pour l'achat du premier élément.

UTILISEZ UN DISQUE DUR avec A-MAX !
IVS/A-MAX (logiciel de configuration)
Formatez votre disque dur sous partition MAC-AMIGADOS et PC (sous AMIGA/DOS). Bien sûr il vous faut la carte contrôleur TRUMPCARD !
Avec IVS, exclusif : UTILISEZ A-MAX AVEC DISQUE DUR* FORMATEZ DIRECTEMENT SOUS MAC et AMIGADOS SUR LE MEME DISQUE.
BIEN SUR il vous faut TRUMPCARD !
*Les programmeurs de READYSOFT n'y sont pas parvenu.
IVS/A-MAX ..... 780 F

VOUS DIGITALISEZ, VOUS IMPRIMEZ ?
IVS vous offre la solution.
Avec PRINTERFACE plus besoin d'enlever, raccorder, débrancher et reconnecter les cables des imprimantes ou le digitaliseur pour digitaliser puis imprimer. Plus de perte de temps.
PRINTERFACE est un second port parallèle (de sortie uniquement)
PRINTERFACE ..... 1.050 F

QUALITE, SIMPLICITE, FIABILITE
IVS & BUS PLUS
VOUS OFFRENT LA SOLUTION
CONSULTEZ NOUS — PRIX CANONS

CONTACTEZ-NOUS au (1) 45-80-05-66 REVENDEURS CONSULTEZ-NOUS
Nous sommes à VOTRE DISPOSITION
Crédit CREG • EXPEDITIONS COLISSIMO DANS TOUTE LA FRANCE

- Vous recherchez un GENLOCK
• BUS PLUS vous propose le Genlock ASAF (UK), Genlock PA1 pour SEULEMENT 1795 F.
- Vous recherchez UN LECTEUR DE DISQUETTE EXTERNE
• BUS PLUS vous propose le LECTEUR UNIDRIVE, 3.5 Super slim line ..... pour SEULEMENT 1.150 F.
- Vous recherchez une CARTE EXTENSION MEMOIRE 8 MEG A2000
• BUS PLUS vous propose la carte MICROBIOTICS 8-UP ! (2, 4, 6, 8 MO).
8-UP ! peuplée 2 MO ..... nous consulter
8-UP ! peuplée D KO ..... pour SEULEMENT 2100 F.
- Vous recherchez une EXTENSION MEMOIRE 2 MO A500 ou A1000
• BUS PLUS vous propose la CARTE EXTENSION MEMOIRE MINIMEGS de M.A.S.T. • Extension externe miniature pour A500 et A1000.
NC (Peut aussi être livrée peuplée 512 K ou 1 MO)
- Vous recherchez une CARTE EXTENSION MEMOIRE 512 KO A500
• BUS PLUS vous propose la CARTE EXTENSION MEMOIRE MIMICRO-MEGS du M.A.S.T. • Extension interne, peuplée de DRams 1 Meg, faible consommation, taille réduite (FORMAT « boîte d'allumettes »).
HORLOGE ..... pour SEULEMENT 1090 F.
- Vous recherchez une INTERFACE MIDI
• BUS PLUS vous propose l'interface MIDI 1. (1 MIDI IN, 1 MIDI OUT/THRU ..... pour SEULEMENT 445 F.
INTERFACE MIDI 2 : Unique : 1 MIDI IN, 1 MIDI THRU, 1 MIDI OUT, 2 prises MIDI OUT/THRU commutables par interrupteur ... pour seulement 510 F.

VOUS UTILISEZ A/MAX
AMIGATOSH (M.A.S.T.)
Lecteur de disquette compatible MAC. Se connecte à A-MAX .... 2030 F.
AMIGATOSH PLUS (M.A.S.T.)
Lecteur de disquette compatible MAC conçu pour se connecter à l'Amiga. Après avoir acheté l'ensemble A-MAX, vous pouvez mettre de côté l'hardware d'A-MAX et installer les ROMS Apple dans l'AMIGATOSH PLUS.
AMIGATOSH PLUS ..... 2686 F
La solution élégante et efficace !
FLICKOFF (M.A.S.T.)
A500/A1000 bientôt A2000 M.A.S.T
Elimine le «flicker» sur A500 et A1000. Nécessite un moniteur Multisync. Plusieurs options d'affichage (y compris mode réduit et double affichage). S'installe dans le support de Denise 3.995 F
INFINITY MACHINE (M.A.S.T.)
A500/A1000 (bientôt sur A2000.
Une super «machine» 68030 pour A500 et A1000. Le 68030 tourne à 16, 20, 25, 33 ou 50 MHz. Consultez-nous.

AMIGA AUDIO DIGITIZER
CHOISISSEZ ENTRE VERSION MONO OU STEREO
Les deux digitaliseurs AMIGA vous offrent le meilleur rapport qualité prix.
Des fréquences de digitalisation allant jusqu'à 60 MHz peuvent être réalisées en fonction du soft utilisé.
LED d'indication de surcharge sur le MONO.
Disquette domaine public • Sound Workshop • comportant des versions démo d'Audiomaster et Perfect sound etc. en option.
MONO ..... Prix : 345 F.
STEREO ..... Prix : 495 F.
SOUND WORKSHOP (disquette) .... Prix : 60 F.
ADAPTATEUR POUR A1000 Prix : 45 F.

MINI AMP
Amplificateur Audio se connectant sur les sorties stéréo de l'AMIGA,
MINI AMP 3
1 BLOC AMPLI mini Amp 3 • 1 CABLE Audio Amiga • 1 transformateur • Se relie à vos haut-parleurs ou à un casque baladeur ..... Prix : 290 F.
MINI AMP 4
Le Mini Amp 3 équipé de 2 SUPER NOUVELLES MINI ENCEINTES ..... Prix : 530 F.
MINI AMP 5
Le Mini Amp 3 équipé de 2 ENCEINTES DE BIBLIOTHEQUE (à 3 haut-parleurs) QUALITE SUPER HI-FI ..... Prix : 895 F

BOOT SELECTOR
Vous choisissez de booter à partir de DF0/DF1 ou DFO/DFL.
Installation facile ..... Prix 125 F

AMIGA 1000
ON NE VOUS OUBLIE PAS !
CONTACTEZ-NOUS : DE BONNES NOUVELLES VOUS ATTENDENT.

ANZI
BUS PLUS
41, rue Barrault
75013 PARIS
Tél. (1) 45 80 05 66

BON DE COMMANDE BUS PLUS
A ENVOYEZ AVEC VOTRE REGLEMENT AMIGA .....
NOM .....
ADRESSE .....
VILLE ..... CODE POSTAL
Date ..... Signature .....

Je vous passe commande de
QTE ARTICLE PRIX UNT
FRAIS DE PORT
TOTAL
CHEQUE CCP Carte Bancaire
expire à

AMIGA NEWS

ou non-postscript, et ceci à la résolution maximale de l'imprimante.

Selon Gold Disk ce n'est plus la peine d'investir les 10000F ou 15000F supplémentaires pour une imprimante laser à Postscript. Une simple laserjet ou équivalent est capable de sortir ces styles Compugraphic avec une qualité semblable, à moindre prix.

Les acheteurs de Professional Page peuvent commander la disquette de 35 styles d'écriture au prix de $99 au moment de registration.

Etant des fonts contour ils peuvent être utilisés à toutes les échelles comme les fonts Postscript, et ils ont l'avantage d'apparaître sur l'écran comme ils vont apparaître sur la feuille de papier, similaire au "Display Postscript" utilisé par l'ordinateur NeXT.

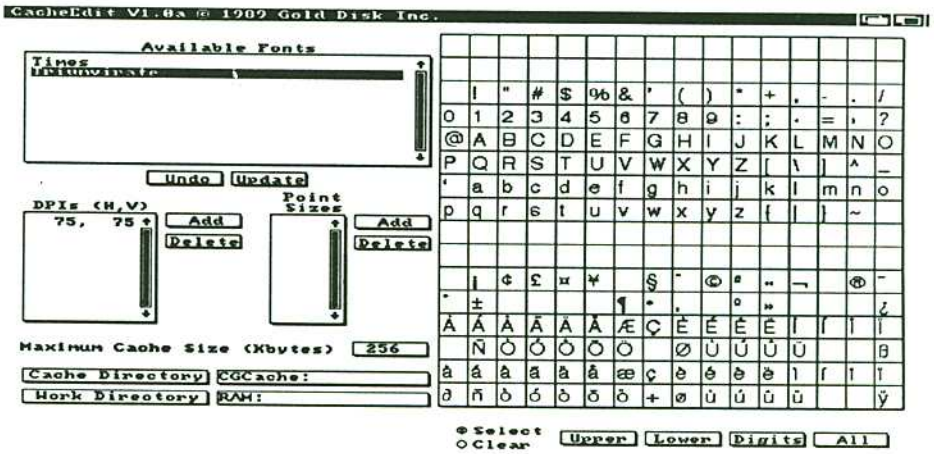
Dans Professional Page les fonts Compugraphic, baptisés *"CG Fonts"*, sont disponibles de la même façon, et à côté d'eux, les fonts standards. Ils sont sélectionnables comme n'importe quel autre style d'écriture, dans le menu *"Type"*, sous menu *"Police"*. Seuls leurs noms les distinguent : les deux styles livrés en standard avec Professional Page 1.3 sont (CG)CSTimes et (CG)CSTriumvirate, metrique-compatible avec les Postscript fonts Times et Helvetica.

Les fonts standards de Professional Page utilisent l'interpréteur Postscript dans l'imprimante laser pour former les lettres et les afficher à la taille demandée. Les fonts Compugraphic sont différents : chaque lettre tapée est "construite" par un programme sur la disquette "CGFonts" avec l'aide de data dans la bibliothèque font sur la disquette. Les caractères sont créés au fur et mesure, à la taille et définition nécessaires (la définition varie selon la destination, elle est différente pour l'écran et pour l'imprimante matricielle.)

Pour cette raison il y a une légère attente à la première utilisation de chaque caractère d'un font, mais dans la pratique ce delai s'avère très peu gênant. Une fois construit le caractère est mis dans une mémoire-cache par Professional Page. Quand le cache est plein les nouveaux caractères sont sauvegardés dans un deuxième cache sur disquette ou disque dur.

L'utilisateur peut définir les tailles de ces caches en mémoire et sur disque, la proportion en mémoire CHIP (plus rapide mais limitée), et aussi la taille maximale de caractère qui sera sauvegardée. Les grands caractères prennent beaucoup plus de place en mémoire et, étant utilisés moins souvent, peuvent êtres exclus si on le désire.

On trouve aussi un programme ***CacheEdit*** qui sert à bâtir ses caches personnels de caractères, fonts, tailles et définitions. C'est pratique si vous créez souvent des documents avec les mêmes styles et tailles de caractères.



CacheEdit de Gold Disk

Gold Disk, PO Box 789, Streetsville, Mississauga, Ontario, Canada L5M 2C2, tél 416-828-0913.

* * *

LA COUVERTURE DE CE MOIS-CI : "RAYT RACE" par fredic

L'arrivée de la fameuse course au MIPS organisée régulièrement par notre confrère "Informatique et poissons volants".

Document original : dessin encre et markers + montage de pages quadri de magazines.

Traitement : **Amiga 2000** à 9 Mo, scanner **SHARP JX 300** et interface **ASDG**, ***Professional Page 1.2f*** de Gold Disk et l'utilitaire ***ReSEP*** d'ASDG.

L'aventure : Une fois la fascinante composition picturale de base réalisée, nous avons installé le scanner SHARP et le logiciel ProScanLab sur un 2000 avec un disque GVP 45 Mo et 3 Mo de RAM. Hélas, notre version de ProScanLab ne permet pas d'utiliser le disque dur de l'Amiga comme mémoire virtuelle ce qui limite impérativement la finesse du scan à la mémoire disponible. Nous avons donc équipé notre 2000 à 9 Mo ce qui nous permet d'obtenir un petit 115 points par pouce pour un format A4 en 24 bits ou 16 millions de couleurs (alors que le scanner permet de pousser jusqu'à 300). ProScanLab est simple à manipuler et permet de se faire une bonne idée du résultat. Le scan est impeccable et conserve tous les défauts du document d'origine.

L'étape suivante consiste à pouvoir intégrer ce document sur une page Professional Page pour y ajouter le logo d'A-News, les titres, le nouveau prix et l'emplacement du code barre. Or, Professional Page ne peut pas charger directement un fichier 24 bits qui serait par ailleurs très lourd à gérer en mémoire. Il nous faut impérativement l'utilitaire ReSEP d'ASDG qui permet de travailler avec une version simplifiée du scan sous Professional Page et qui réintègre le fichier 24 bits dans le code Postscript. C'est l'Atelier Numérique qui nous fournit cet utilitaire et qui nous permet de vous faire une couverture entièrement réalisée avec l'Amiga et sortie en séparation Professional Page sur *LINOTRONIC 300*.

* * *

Le ***VirusX*** nouveau (v4) est arrivé. Il détecte plusieurs nouveaux virus, mais il n'y a plus de liste énumérée de ses victimes comme dans le VirusX3.2.

Selon le fichier documentation, l'auteur Steve Tibbet a du passer beaucoup de temps à traiter le virus Diskdoktor. Il note que ce virus attend que vous ayez re-initialisé votre Amiga cinq fois. A chaque "re-boot" (re-initialisation) ultérieur le virus "mange" 10k de mémoire multiplié par le nombre total de re-initalisations, c'est à dire qu'après une dizaine de re-boots il vous manquerait environ 100k de mémoire.

Tibbet remarque que ce virus démarre une autre tâche en plus. "Je ne suis pas sûr de ce qui se passe, mais une autre tâche qui s'appelle "Clipboard device" apparaît avec une priorité de -120 et met les vectors du virus continuellement dans le *Coldcapture, Coolcapture, Warmcapture* (qu'il met à $ff000000 juste pour être ennuyant) et le DoIO() vector."

AMIGA NEWS

Il y a aussi la remède contre un virus qui s'appelle Australian Parasite. Tibbet s'exclame dans le doc "Hey, I like this one!". Après un certain nombre d'accès à la disquette par l'utilisateur, ce virus met l'écran Workbench à l'envers. On peut toujours s'en servir, à condition de se mettre les pieds en l'air!

Cédric nous signale que le nom BGS9 apparaît dans le programme de VirusX4.00; il y a donc des chances qu'il sache lutter contre ce virus, même si Tibbet n'en parle pas dans la documentation. Davantage de détails le mois prochain.

VirusX4.00 sera bientôt disponible en téléchargement sur DEEP et sur disquette chez Hermes Diffusion. Nous remercions Olivier Bordes d'avoir envoyé le programme.

* * *

This is your Amiga speaking to you... bidi bidiii... scratch scratch scratch...

Le Miga se la joue très D.J. en ce moment : Chorizo Kid vous a fait un test épicé du *Real Time Sound Processor*, il y a de cela quelques temps, voici que **Datel Electronics** nous propose pour £99.99 la **Datel Digital Audio Mixer Unit**, un rack 19 pouces avec 8 jacks en entrée et 2 en sortie, qui se branche sur la prise parallèle, et qui, vous l'aurez compris, n'est autre qu'une console de mixage 8 voix. Le soft livré avec comporte le nombre de potentiomètres et de vumètres adéquats et permet de sauvegarder le mix' du siècle sur disk comme les trucs pros. .*(Datel Electronics Ltd., Fenton Industrial Estate Govan Road, Fenton, Fenton, Stoke-on-Trent, England.)*

QuasarSound : le son qui venait des étoiles...

QuasarSound est un programme de digitalisation sonore fort honnête, avec ce qu'il faut d'ergonomie et toutes les fonctions classiques d'un soft de cette catégorie. Mais qu'est-ce qui peut bien justifier la présence du sampleur intergalactique dans les colonnes de la Portée? Tout simplement une option '*Disc recording*' qui vous permet de faire fi du manque de mémoire de votre Amiga et d'écrire directement sur disks (jusqu'à 4!!) le son que vous êtes en train d'échantilloner. Vous récupérez des disks auto-boot comprenant un player, un peu dans le style des Miami Disks. QuasarSound est distribué par **Centaur Software** et il vous en coûtera $59.95. Au prix où est la mémoire, pourquoi s'en priver?

Centaur Software Inc., P.O. Box 4400, Redondo Beach, CA 90278, USA. (213) 542-2226.

Perfect Sound III: return of the crying mamies

Perfect Sound 3.0 devrait être disponible à l'heure où vous lirez ces lignes. Le hard a été totalement remanié : en plus des 2 entrées Cinch habituelles vous trouverez une entrée Jack 3,5 préamplifiée, bien utile pour brancher directement un micro, le réglage du gain est maintenant digital (16 niveaux d'entrée) et la fréquence d'échantillonage monte désormais jusqu'à 40kHz.

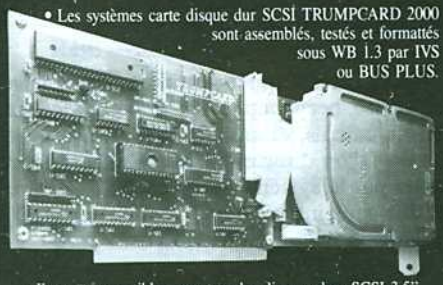
Le soft semble quant à lui avoir moins évolué, mis à part des options d'édition sur la courbe elle-même. *Distribué par CIS.*

«petites» en prix **TRUMPCARD** «grandes» en performances

Nouveau : tous les produits TRUMPCARD autobootent directement sous FFS et sont compatibles avec les disques durs amovibles SyQuest

CARTE DISQUE DUR TRUMPCARD A2000

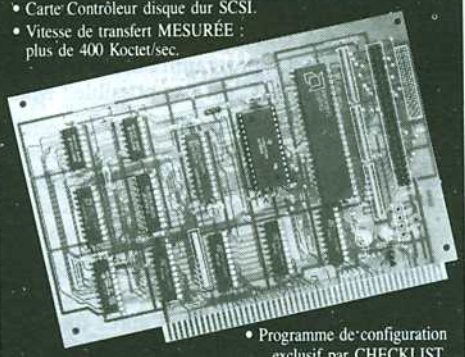
• Les systèmes carte disque dur SCSI TRUMPCARD 2000 sont assemblés, testés et formattés sous WB 1.3 par IVS ou BUS PLUS.



• Ils sont compatibles avec tous les disques durs SCSI 3.5" Quantum, Seagate, Miniscribe, Conner et Mantor.

TRUMPCARD

• Carte Contrôleur disque dur SCSI.
• Vitesse de transfert MESURÉE : plus de 400 Koctet/sec.



• Programme de configuration exclusif par CHECKLIST. Il transforme le formatage en rêve.
•Le Smartboot d'IVS autoboote tous les disques à froid (Kickstart 1.3).

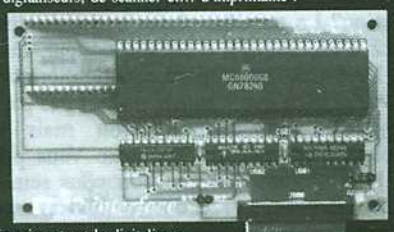
TRUMPCARD 500

• Les systèmes carte disque dur SCSI TRUMPCARD 500 sont assemblés, testés, et formattés sous WB 1.3 par IVS ou BUS PLUS.
• Le chassis ergonomique, de couleur similaire à l'A500 reçoit toute l'électronique et le disque dur SCSI 3.5".

• Un connecteur supplémentaire permet de recevoir l'extension RAM Meta4 peuplée à 2 ou 4 MO.
• Le passage à l'A2000 n'entraîne pas de surcoût.
Trumpcard, Meta4 et le disque dur sont totalement compatibles A2000.

PRINTERFACE

• Le petit produit qui facilite grandement la vie des utilisateurs de digitaliseurs, de scanner et... d'imprimante !



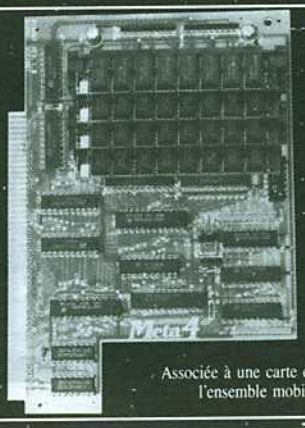
• L'imprimante et le digitaliseur sont toujours disponibles, installer Printerface et oubliez-le.

IVS et A-MAX

• Utiliser A-MAX avec un disque dur. Seul TRUMPCARD vous le permet !
• Formatez directement sous MAC et AMIGADOS sur le même disque dur en utilisant le DISK MANAGER MAC et TCUTILS V 1.36-A-MAX.
• Profitez de la Mega Avance d'IVS dans ce domaine.
A-MAX est un produit READY-SOFT

LES PRODUITS

SONT DISPONIBLES CHEZ LES VRAIS SPECIALISTES AMIGA.



META 4

• Extension RAM sur carte demi-longueur.
• Compatible A500 et A2000.
• Peuplée 2 MO, extensible à 4 MO.
• Associée à une carte disque dur sur A2000, l'ensemble mobilise deux connecteurs.

I.V.S. est importé et distribué en France par BUS PLUS
41, rue Barrault - 75013 PARIS - Tél. : (1) 45 80 05 66 - Téléfax : (1) 45 88 63 82

François Lionet et la Miga

La jolie histoire d'AMOS, un langage qu'ASM trouve *bouleversant!*

NOM : LIONET

PRENOM : François

NE le 06 Juillet 1963

DOMICILIE en banlieue parisienne

marié

diplôme de vétérinaire (!)

Auteur Free-lance à plein-temps

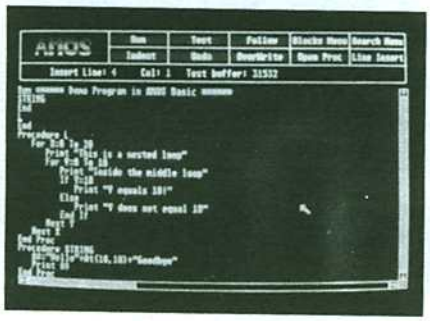
SIGNES PARTICULIERS : acharné du clavier

Voici une preview d'AMOS, langage qui risque fort de bouleverser vos habitudes d'ici peu, que vous soyez déjà programmeurs ou non. Ce genre de produit - en l'occurence un BASIC, et en plus dédié principalement à la création de jeux - me laisse d'ordinaire d'une humeur assez maussade. Cette fois, après une démo 'live' de l'auteur, je dois dire que j'ai été totalement conquis par la simplicité et l'efficacité de l'AMOS. Le K-SEKA ne quitte plus sa boîte depuis bien longtemps déjà, la disquette du DEVPAC 2 a de plus en plus de mal à rentrer dans le lecteur, quant au LATTICE et à l'AZTEC... ils comptent les points (dans ce domaine bien sûr).

First there was STOS
Now, Mandarin Software presents ,
a François Lionet designed programme :
AM - OS !!

L'AMOS est la version Amiga du STOS, un BASIC orienté vers la création de jeux sur ATARI. Le STOS, sorti en septembre 1988 s'est déjà vendu à 35000 exemplaires à travers le monde (surtout en Grande-Bretagne) et commence également à montrer le bout de son nez en France. Il bénéficie d'un important soutien de la part de l'éditeur anglais, Mandarin Software, comme nous le verrons à la fin de cet article .

L'AMOS, bien que reprenant l'idée originale du STOS, à savoir un langage de programmation de jeux aussi efficace que l'assembleur mais simple à utiliser comme le BASIC est totalement différent car complètement réécrit pour tirer parti au maximum des capacités de l'AMIGA (listes Copper, Blitter, Sprites hardware, musique etc...). Il devrait être disponible avec sa documentation de 250 pages vers la fin février en Grande-Bretagne pour environ £49.95 et a été entièrement programmé en assembleur par Steve Back. Non? euh... je disais donc entièrement programmé par David Joiner. Non plus? euh... David Whittaker peut être? Les Bitmap Brothers? Ackerlight? Les 101 dalmatiens? Que nenni, l'AMOS a été entièrement programmé par François Lionet, programmeur free-lance bien de chez nous. C'est pas possible? Mais si c'est possible...



Ecran d'Amos

François Lionet : sa vie, ses bugs

François Lionet a eu l'heureuse idée de programmer tous les après-midis pendant ses études (tiens, ils bossent pas l'aprés-midi les étudiants vétos?), ce qui lui a permis de vivre intensément les débuts de la micro-informatique. Il s'en est écoulé du temps depuis le Defender qu'il avait programmé sur sa carte Superboard 6502, et des programmes aussi... Driver, Bombyx et Cockin sur Oric, Olé!, Sérénade, Cockin, Katuvu et l'adaptation de l'arche du capitaine Blood pour ERE informatique sur C64, Cockin sur Amstrad, re-Blood mais sur PC cette fois, et Expressing, STOS et son compilateur sur ATARI. Il travaille donc depuis mai 1989 sur AMIGA et va sortir AMOS, aprés quoi il s'attaquera au compilateur d'AMOS. Il est actuellement 'produit' par JAWX qui est une association de deux commerciaux.

" Au fait, François, avant de nous quitter, qu'est-ce qui t'a posé le plus de problème pendant la programmation d'AMOS?

- Humm ... le concept de la mémoire gruyère !

- *C'est à dire ?*

- la gestion de la mémoire sur un ordinateur multitâche comme l'Amiga , où tu peux trés bien avoir 1 Ko d'occupé , 30 Ko de mémoire disponible , puis à nouveau 52 Ko d'occupé etc ...

- *Ok, et sinon ?*

- Les listes Copper , car mon programme les utilise beaucoup et ça a nécessité pas mal de calculs, et aussi le fait qu'il n'y ait pas de façon directe de lire le clavier sans passer par le système. Il faut faire sa propre routine sous interruption, c'est un scandale! hahaha... "

Do you speak AMOS ?

Deux éditeurs valent mieux qu'un :

Mais à quoi ressemble t-il l'AMOS en question? La pemière chose que vous apercevez d'un langage, c'est son éditeur. Celui de l'AMOS m'a paru particulièrement convivial bien que l'auteur ne soit pas passé par la bibliothèque intuition mais ait développé ses propres routines. Vous pouvez le configurer comme bon vous semble et de nombreux raccourcis clavier sont apparement disponibles. AMOS supporte 4 programmes en mémoire simultanément et

jusqu'à 12 accessoires (éditeur de sprites, de partitions...). Une option intéressante permet de cacher le contenu des procédures pour ne laisser que leur déclaration, ce qui permet d'avoir une bien meilleure vue globale du programme. Bien sûr n'ayant pas eu l'occaion de taper un jeu sous AMOS, ce ne sont que des impressions.

A cet éditeur conventionnel, s'ajoute un éditeur en mode 'direct' dont les performances m'ont laissé rêveur... Par dessus votre écran de jeu s'affiche une fenêtre dont la taille est réglable à volonté et qui n'est autre qu'un véritable petit Shell qu'AMOS met à votre disposition. Exemple de séquence typique : vous tapez un programme 'classique' sous l'éditeur qui charge une image en provenance de Deluxe Paint 3, l'affiche et la fait scroller indéfiniment (ce qui ne prend pas plus de 10 lignes en AMOS), vous lancez le programme et tapez un sempiternel 'PRINT Coucou' dans la fenêtre de l'éditeur en mode direct et zou ! voici votre image qui 'scrolle' et le joli 'Coucou' affiché dessus avec. Tiens, faites donc quelques CD et quelques DIR pour voir ce que vous avez comme musiques en stock, chargez en une and let's dance... Inutile de vous expliquer l'intérêt de telles manoeuvres quand vous voulez tester des déplacements de bobs ou des collisions...

La tradition, ça a du bon

Il serait injuste de présenter l'AMOS uniquement comme un BASIC pour la création de jeux. En effet en plus des commandes dédiées au graphisme, à l'animation, ou à la musique, l'AMOS vous fournit l'ensemble des commandes habituelles d'un BASIC standard comme les tests (IF...THEN...ELSE), les fonctions de répétition (FOR...NEXT, WHILE...WE ND, REPEAT...UNTIL, DO...LOOP) ou encore les GOSUBs et les PROCEDUREs etc... Il contiendra en tout plus de 400 instructions...

L'utilisation d'AMOS ne se limite pas à la création de jeux mais pourra se révéler trés efficace pour le développement d'éducatifs ou de tout ce que vous avez pu imaginer faire avec ce bon vieux 'THE DIRECTOR' par exemple. Les applications mathématiques sont toutefois à proscrire pour l'instant car le codage en double précision ne sera pas disponible, du moins dans cette première version. Personnellement, je pense qu'AMOS servira aussi énormément à pallier la frustation de nos programmeurs en herbe par rapport aux inégalables démos teutonnes, et il ne faudrait pas s'étonner de voir fleurir d'ici peu des Megademos en double-buffering avec scrolling parallax, collisions de sprites et musiques 'soundtrakerisantes' à souhait, ce qui comme nous allons le voir est très aisé à réaliser en AMOS.

```
Rem ---> Listing n°1
Screen Close 0
Auto View Off
Rem ---> ouvre un écran et charge une image IFF
Screen Open 0,320,256,32,Lowres
Flash Off
Load Iff "amosbig.d3"
Rem ---> ouvre 7 autres écrans identiques
For N=1 To 7
   Screen Clone N
Next N
Rem ---> scrolling des 8 écrans
For Y=0 To 960 Step 2
   C=1
   For N=0 To 7
      Screen Display N,,Y+N*50-500,,95
      If N and 1
         Screen Offset N,Y*C,65
      Else
         Screen Offset N,2480-Y*C,65
         C=C+1
      End If
   Next N
 View
 Next
```

Graphisme et animation

Dans un jeu, les facettes les plus importantes sont bien sûr le graphisme et l'animation. En tant que BASIC de création de jeux, l'AMOS ne pouvait pas les ignorer, de même que les fabuleuses possibilités de notre machine en ce domaine.

A travers ses 8 écrans disponibles en même temps, l'AMOS offre toutes les palettes possibles, plus le half-bright, le HAM, et l'overscan. A noter toutefois que le mode intrelacé n'est pas disponible, ce qui ne devrait pas être très gênant vues les applications envisagées. Les possibilités de travail sur ces écrans sont très complètes, citons pour l'exemple quelques commandes dont les noms devraient évoquer de longues nuits blanches à ceux d'entre vous qui sont déjà bercés dans l'art de la programmation: Dual Playfield, Load IFF, Screen Offset, Screen Display, Screen copy... sans oublier des instructions qui vous feront automatiquement des dégradés qui cyclent ou non dans vos copper-listes. Désormais, charger une image Deluxe Paint prend une ligne et un scrolling multidirectionnel se programme pendant le p'tit déj' entre croissant et tartine beurrée. Le ***listing 1*** donne une idée de la facilité de programmation des écrans. On charge une image IFF dans l'écran 0 et on la copie dans les 7 autres écrans, ensuite on fait scroller le tout en même temps (les écrans sont décalés ce qui permet de bien les voir tous les 8). J'ai vu tourner ce petit programme: c'est très impressionnant ...

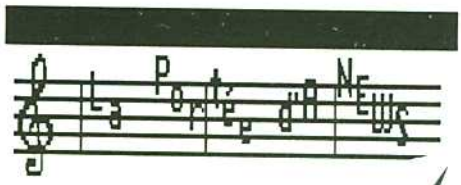
```
rem ------------- Listing n°2 -----------------
Reserve As Chip 2,80000
Bload "amos_mus",2 : Led Off : Music 2
Screen Close 0 : Hide On
Channel 0 To Screen Display 0
Channel 1 To Screen Offset 0
Load Iff "amospic.dp3",0
Screen Display 0,,,,255

A$=A$+"Debut:Let Y=-256 "
A$=A$+"      Let R0=256 ; Let R1=8 ; Let R2=45 initialisations"
A$=A$+"      Move 0,R2-Y,R1              premiere apparition"
A$=A$+"Loop: Move 0,R2-Y-R0,R1           descend"
A$=A$+"      Move 0,R2-Y,R1              monte"
A$=A$+"      Let R0=R0/2 ; Let R1=R1-1   rebondit"
A$=A$+"      If R0 Jump Loop   encore en train de rebondir?"
A$=A$+"      For R0=0 To 25 Pause Next R0    attend un peu"
A$=A$+"      Move 0,320,50               bye bye"
A$=A$+"      Let RA=RA+1    synchronise avec l'autre chaine"
A$=A$+"      Jump Debut                  boucle..."

B$=B$+"Debut:Let X=0 ; Let R3=RA"
B$=B$+"      Let R0=320 ; Let R1=10"
B$=B$+"      Move 0-X,0,R1"
B$=B$+"Loop: Move 0-X+R0,0,R1"
B$=B$+"      Move 0-X,0,R1"
B$=B$+"      Let R0=R0/2 ; Let R1=R1-1"
B$=B$+"      If R0 Jump Loop"
B$=B$+"Sync: If RA=R3 Jump Sync   attends la fin de l'autre chaine"
B$=B$+"      Jump Debut"
Move 0,A$
Move 1,B$
Move On
```

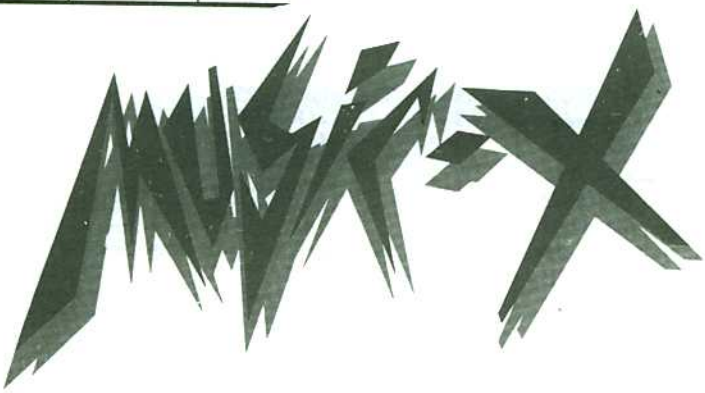
Passons aux lutins, si vous le voulez bien. Outre des commandes telles que Double Buffering qui gère tout seul le... double buffering, et WaitVbl qui attend... la vbl (vertical blank line) (notez au passage que les noms des commandes sont assez judicieusement choisis!!), l'AMOS comporte tout ce qu'il faut d'instructions et de simplicité pour gérer le déplacement et les collisions de ces sympathiques petites bestioles, qu'il s'agisse de sprites hardware ou de bobs.

Par exemple vous voulez gérer un petit robot de 64 pixels de coté, en 16 couleurs, et entièrement par sprites hardware car c'est plus rapide. Les programmeurs vous répondront qu'un sprite hardware fait seulement 16 pixels de large et donc qu'il en faudrait 4 accolés et que les sprites étant limités à 4 couleurs, il est nécessaire d'utiliser un mode spécial qui 'attache' (c'est le terme employé dans les docs) 2 sprites pour obtenir les 16 couleurs désirées, donc un total de 4*2=8 sprites hardware pour le robot.

Et bien l'AMOS, lui, s'occupe de tout cela automatiquement. Tout ceci pour vous dire que si vous pensez vous lancer dans la programmation de démos ou de jeux en assembleur, regardez-y en deux fois: l'AMOS vous évitera de vous abimer les yeux dans les labyrinthes de structures décrites dans les Rom Kernel ou autres Programmer's Handbooks.

Suite en 3ème de couverture





*Les nouveautés musicales se succèdent actuellement à 250 bpm et nombreux sont les produits de qualité. En attendant le **Perfect Sound** nouvelle mouture (portera t-il bien son nom celui-là?) et le **Pro 24** tant adulé avant même sa sortie, voici le test de **Music X**, qui arrive juste à temps pour vos étrennes, ainsi que quelques autres bricoles qui font boing boom tschak...*

Music X : chaud, chaud, chaud !!

Music X est sans conteste l'événement musical de la fin d'année 1989 sur Amiga. Attendu depuis un bon bout de temps, le dernier bébé de David Joiner, 'Talin' pour nos amis les elfes, est enfin disponible en France en version finale.

La boite a du mal à fermer, c'est plutôt bon signe. A l'intérieur? une doc de 475 pages trés bien réalisée mais malheureusement dans la langue de Bennie Hill (ce dernier étant ma dernière référence culturelle anglaise en date depuis que ma petite nièce m'a sorti que Shakespeare écrivait en teuton), les inévitables garanties et pubs, et bien sûr les disks, qui sont au nombre de 3: le *program disk, l'utilities disk* (où vous trouverez de quoi installer tout ce beau monde sur disque dur et faire des conversions de fichiers) et enfin l'*examples disk* (note aux fans de *The Feary Tale Adventure,* les versions Midi des musiques du jeu s'y trouvent -entre autres-).

Allez hop, le disk programme en df0: et c'est parti... Les couleurs du Workbench (bleu, vert & fuchsia) rivalisent en discordance avec celles du dernier chapeau de la princesse Anne... Page de présentation qui se limite au logo de Music X, un petit motif sonore pour dire bonjour à votre synthé, l'écran séquenceur s'ouvre, le concert commence...

Ecran 1 : Le sec en sueur (écran principal)

Music X ne comporte pas moins de 8 écrans principaux. Je vous propose de les visiter un par un, pour vous y retrouver suivez le plan (**figure 1**). Lorsque vous entrez dans le monde impitoyable de Music X, vous êtes projetés sans vergogne dans l'écran principal du séquenceur. Ici vous retrouverez l'ergonomie classique de ce type de produit qui consiste en gros à pousser le plus loin possible l'analogie avec un magnétophone ordinaire. Cet écran comporte en plus un slider pour régler le tempo, une horloge en temps réel (heures-minutes-secondes), la mesure, et un compteur bien utile qui vous tiendra constamment au courant du nombre d'événements utilisés par vos séquences. Justement, dans la partie inférieure de l'écran se trouve la liste des séquences (jusquà 250) et les renseignements qui leur incombent: le numéro, la mémoire requise, la longueur en mesures, les canaux MIDI utilisés, un indicateur d'évènements propres aux sequences de Music X, un autre indicateur pour savoir si la séquence a été enregistrée en temps absolu (heures-minutes-secondes) ou relatif (mesures,beats,clocks), le nom, la sortie (canaux MIDI ou samples made in Amiga), et éventuellement un délai en mesures avant que la séquence ne soit effectivement jouée.

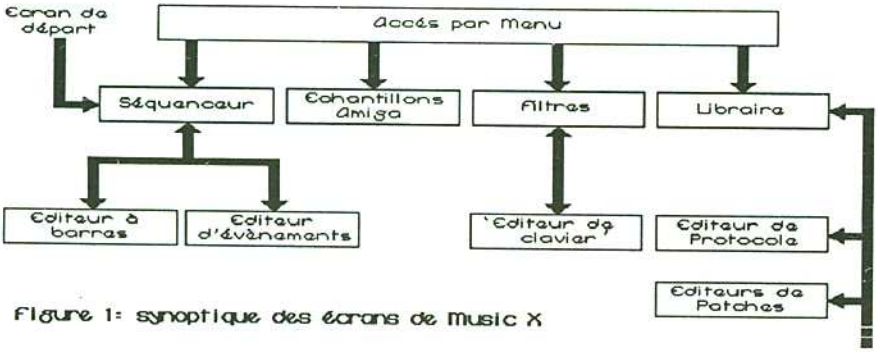


Figure 1: synoptique des écrans de Music X

Ecrans 2 & 3 : Le sec en sueur (les éditeurs)

Bien que l'on puisse déjà sur cet écran jouer de la paire de ciseaux et faire du couper-coller à loisir, il ne s'agit que de la page de garde du séquenceur. Enfonçons nous plus profondément dans la jungle d'écrans de Music X pour découvrir deux éditeurs de séquences beaucoup plus complets.

Le premier d'entre eux est ce qu'il conviendrait d'appeler un éditeur intuitif de séquences. Il représente les événements (que l'on sélectionne à partir d'un menu) sous forme de barres horizontales colorées. Un piano vertical est disposé à la gauche de l'écran, qui fait correspondre l'ordonnée des barres colorées aux différentes notes de musiques, l'axe des abscisses étant repéré quant à lui en battements et mesures ce qui permet d'assimiler la longueur d'une barre à la durée d'une note. Deux gadgets proportionnels perpendiculaires permettent de se déplacer dans la séquence éditée. Le principe est en gros le même que celui utilisé dans le *Master Tracks Pro* de *Passport* et n'est pas sans rappeler sous certains aspects le fonctionnement d'un orgue de barbarie (!). Orgue de barbarie fortement réactualisé tout de même puisqu'il vous sera possible grâce aux nombreuses options situées sur le côté droit de l'éditeur à barres de faire des opérations de couper-coller, de quantifier, de faire jouer des canaux MIDI sans les représenter pour mieux appréhender la partition, d'enregistrer en temps réel, de faire un zoom sur une partie de la séquence etc... De nombreuses manipulations deviennent alors intuitives : par exemple, pour transposer une séquence, il vous suffira de la couper et de la recoller plus haut ou plus bas, à votre convenance. Je suis personnellement un fervent défenseur de ce style d'éditeur trés 'didactique' (même si pour les musiciens expérimentés il peut s'avérer moins puissant/précis et plus embêtant pour de longues partitions qu'un editeur traditionnel) et le fait qu'il soit si bien traité m'a vraiment enthousiasmé.

Le second éditeur est quant à lui beaucoup plus traditionnel. Il s'agit en fait du classique éditeur en mode texte qui

SPECIAL AMIGA

AMIGATEX
LE LOGICIEL DE COMPOSITION ET DE MISE EN PAGE DE L'IMPOSSIBLE:

FORMULES MATHEMATHIQUES
ET SCIENTIFIQUES,
TABLEAUX,
GRAPHIQUES,
GRILLES DE MOTS CROISES, ...

10 DISQUETTES (1500 fontes) :***1600 F***
Drivers imprimantes (8 disquettes) : ***800 F***
Disquette de démonstration contre ***50 F*** en timbre ou chèque (remboursés en cas d'achat)
AMIGATEX est une exclusivité
ESSONNE MAILING
Revendeurs, contactez-nous

LES "REQUESTERS" EN FRANCAIS
AVEC VOTRE PROPRE VOCABULAIRE
C'EST POSSIBLE !!!

LA DISQUETTE : ***44 F***
EN TIMBRES OU CHEQUE

NOTRE COMPETENCE FAIT NOTRE SUCCES

DES REFERENCES NATIONALES

REGIE VIDEO A ***AIR FRANCE***
PAO AU ***GROUPE HACHETTE***
IMAGES DE SYNTHESE ***AGENCE SYGMA***

LA RECHERCHE DE L'INNOVATION

CARTES TRANSPUTER
VIDEO TOASTER
CALIGARI
CONTACTEZ-NOUS POUR CES PRODUITS

SCANLOCK VIDTECH PAL
ENFIN UN GENLOCK PRO A PRIX SYMPA
14 500 F

PAL COMPOSITE (8mm, U-matic, BVU)
COMPOSANTE Y/C (S-VHS - M2)
FONDU VIDEO & AMIGA en face avant
QUALITE "BROADCAST"
EN DEMONSTRATION PERMANENTE

CALIGARI
PLUS FORT QUE S..... 4D

LE LOGICIEL 3D TEMPS REEL
AVEC SAUVEGARDE SUR SCOPE

VERSION GRAND PUBLIC	**2 000 F**
VERSION PRO DESIGN	**6 300 F**
VERSION PRO ANIMATOR	**15 900 F**
VERSION BROADCAST	**27 900 F**

DISQUETTE DEMO ***100 F***
DOC SUR DEMANDE

LE CERCLE AMIGA

MIEUX QU'UN CLUB
PAS DE DROIT D'ENTREE
DES PROMOS ET PRESTATIONS
HAUT DE GAMME

MIAMI

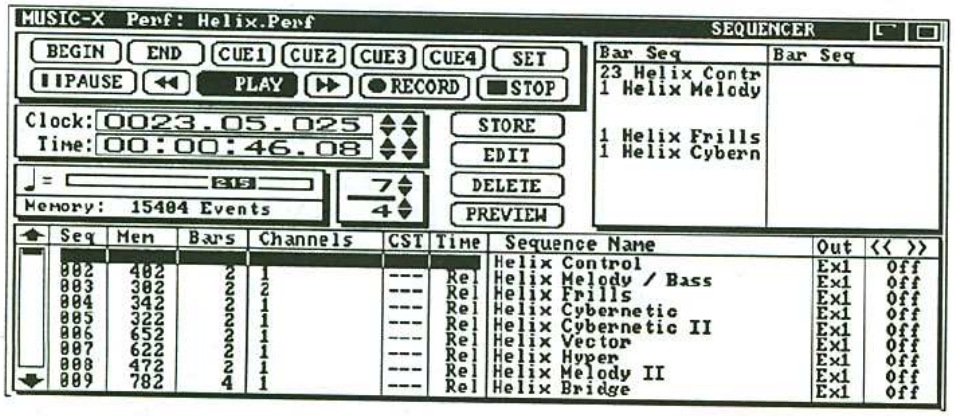
LE MAGAZINE AMIGA
DES NOUVEAUTES
TOUT ABONNE A 10% DE REMISE

CATALOGUE GRATUIT SUR DEMANDE

AMIGA 2000 + A 1084 P + CARTE 68030
25 900 F

ESSONNE MAILING
(DISTRIBUTEUR & CENTRE TECHNIQUE AGREE COMMODORE)
3, Impasse Jules DALOU (Quartier des Epinettes) 91000 EVRY
64.97.96.54 - Fax: 69.91.19.25

Encart composé sur Amiga avec Professional Page, tiré sur laser NEC LC890



représente la séquence sous forme d'une longue suite d'événements très précisément décrits tel qu'on le trouve dans les séquenceurs pro softs ou hards (Roland MC 300 & 500 etc...). Il en possède d'ailleurs la plupart des options, donc inutile de trop s'y attarder...

Ecran 4: Tralalahoupette, agabeuh, zouplaboum et les autres

L'écran sample vous permet d'importer des sons créés avec l'Amiga (jusqu'à 16) pour vous en servir comme sorties à la place des canaux MIDI. Vous êtes évidemment limités ici à 4 voix simultanées. Music X peut charger ou sauver des instruments, qu'ils soient au format IFF 8SVX (échantillons 8 bits) ou au format Sonix. Vous pourrez également modifier les paramètres de ces sons et en particulier travailler sur leur enveloppe. Music X se transforme alors en un super Soundtracker avec des possibilités d'édition et de contrôle hors du commun puisque directement inspirées des séquences MIDI... mais sans replay-routine, du moins du genre de celles qui ont l'habitude d'accompagner Soundtracker et ses clones.

Ecrans 5 & 6: les chefs d'orchestres

Music X vous propose à travers 2 nouveaux écrans, la Filters Page et le Keymap editor de rediriger les sorties des canaux midi pour les travailler et de transformer votre clavier en station de controle Midi. Le Keymap Editor, en particulier, fait de votre clavier un véritable chef d'orchestre MIDI. Vous pouvez le spliter à loisir: une ligne de basse de la main gauche et quelques notes de piano de la main droite tout en vous réservant par exemple les touches du dernier octave pour lancer des messages MIDI tels que l'enregistrement temps réel, le lancement d'une séquence, ou quelques 'program changes' du plus bel effet... Cet écran est très puissant et prendra réellement toute son ampleur si vous devez jouer et agir sur une séquence en live ou faire des démos au prochain Sicob...

Ecrans 7 & 8 : Libraire et éditeur de protocoles

Si vous désirez communiquer l'état de votre synthé à l'Amiga, par exemple pour sauvegarder la configuration pour une séquence donnée, c'est l'écran du libraire que vous allez consulter. Il vous permet d'envoyer et de recevoir des informations via les fameux Sysex (system exclusive messages). Mais pour cela, vous devrez connaître le protocole des Sysex de votre synthétiseur, et là croyez moi, c'est souvent la jungle. Heureusement, la page libraire vous donne accès à une autre page qui n'est autre qu'un éditeur de protocole. Plusieurs protocoles sont de toutes façons déjà fournis, qui devraient déjà satisfaire pas mal de monde puisqu'il s'agit de ceux du Yamaha DX7,DX100,DX21, Cazio CZ1000 et Roland D50.

J'en ai d'autres ...

Là où les gens de chez Micro Illusions ont également fait très fort, c'est que le programme est entièrement modulaire: il appelle les différents modules (écrans) lorsqu'il en a besoin. Chaque écran pourra être 'updaté' séparément et d'autres arrivent au galop!! Seront disponibles tout d'abord des éditeurs de patches (les pocesseurs de *M1 Korg* et de *Roland D110* seront les premiers servis) pour la ridicule somme de £10 mais aussi ultérieurement des modules beaucoup plus complexes tels qu'un éditeur/compositeur de pattern rythmiques et un arrangeur (sisi, un arrangeur...). Ces modules, plus conséquents, vous allègeront d'environ £50.

Conclusion pour ceux qui n'ont pas encore compris :

Juste avant de conclure, notons qu'un autre des points (très) forts de Music X est la synchronisation. Il est en effet capable de tout synchroniser dans la maison avec une aisance démesurée; de l'ouverture automatique de la porte du garage au grille-tout-pain SEB: il peut prendre en compte le Midi Time Code, le SMPTE, l'horloge interne de l'Amiga, ainsi que celle qui gère le balayage écran (les vertical blank lines quoi...) et possède de nombreuses options pour gérer le tout.

Music X, de par ses possibilités complètes sur le plan de l'édition et de la gestion du Midi, de part sa structure évolutive ainsi que son ergonomie tirant enfin partie des capacités de l'AMIGA (possibilité de rejouer des samples, écrans agréables, nombreuses couleurs et gadgets) est réellement un must du genre. En fait je vous l'avoue, Music X est de très loin mon programme préféré pour l'instant.

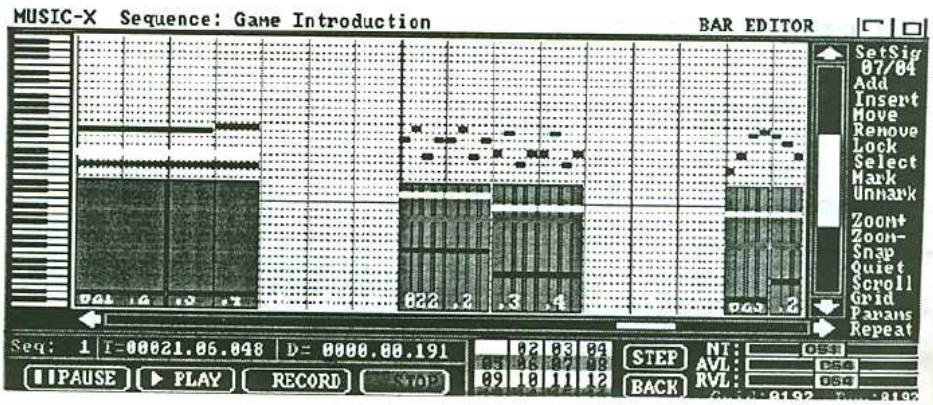
Music X est un produit de MicroIllusions,17408 Chatsworth St. Granada Hills, CA 91344.

Pro 24 : grrrr !!!

Pro 24, ou plutôt Steinberg Amiga 2400, puisque c'est ainsi que semble devoir s'appeler la version Amiga du plus célèbre séquenceur sur Atari, devrait enfin bientôt montrer le bout de son nez (peut-être est-ce déjà fait à l'heure où vous lisez ces lignes?). Aux dernières nouvelles la sortie de ce dernier était retardée (bien que certaines versions aient été montrées dans des shows anglais), Steinberg souhaitant revoir les routines de... protection, la version Atari ayant été apparemment trop piratée à leur goût.

Certains journaux dédiés à l'informatique musicale et aux synthétiseurs n'hésitent pas à présenter la sortie de ce logiciel comme le ticket d'entrée de l'Amiga dans le monde pro de la musique, ce qui est totalement absurde. Non seulement il existe déjà sur Amiga des produits très performants comme ceux du ***Dr T's*** ou encore la gamme ***Master Tracks Pro*** de Passport (qui sont d'ailleurs identiques à leurs homologues sur Atari) mais le Pro 24 made in Amiga sera t-il autre chose qu'un pâle portage de la version ST sur notre machine? Auquel cas il devrait compter avec des programmes comme Music X, dédiés exclusivement à l'Amiga et dont les capacités devraient largement suffir à pas mal de monde. *Steinberg Amiga 2400* n'en sera sûrement pas moins un logiciel très intéressant : wait and see...

-Nicolas



Il y a quelques mois, un vieillard énigmatique au regard sournois et à l'haleine bulgare s'est présenté à l'huis de mon rupestre logis. C'était un VRP qui vendait des boudhas phosphorescents, des aspirateurs, des extensions mémoire et des boules de cristal en plexi. Comme les soirées étaient longues et l'offre alléchante, j'ai acheté un kit complet de voyant extralucide. J'ai beaucoup potassé et appris les prières par coeur. Maintenant, j'ai décidé de vous faire partager mon savoir (au risque de modifier le continuum spatio-temporel).

Que nous réserve 90 ?? Comme l'an dernier, la fin du monde est nettement plus proche que la fin du très culturel soap opera "Santa-Barbara".

Yves DUTEIL fait un retour fracassant avec une version New Beat du *"petit pont de bois"*. Désavoué par le clergé et France Loisirs, il sombre dans l'alcool et le reggae.

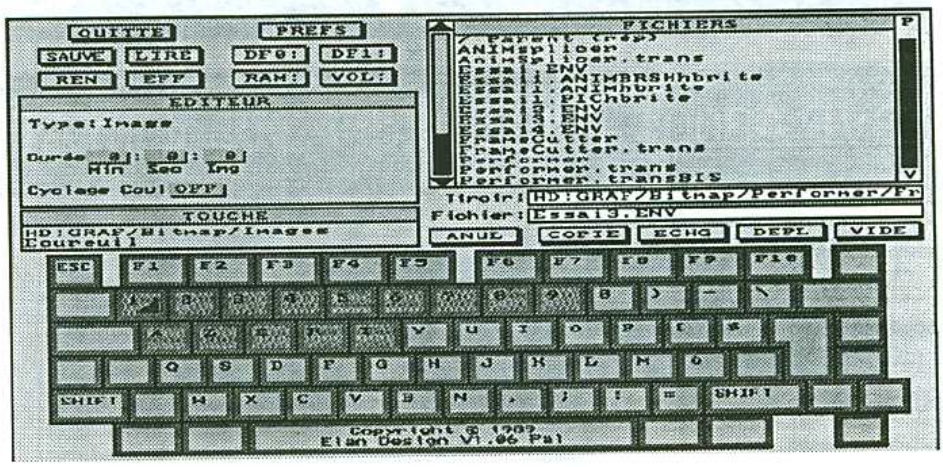
Les militaires decident d'un commun accord de détruire l'anticyclone des Açores parce qu'il fait désordre sur les photos satellite.

Les dirigeants de *Commodore Business Machines* découvrent qu'ils fabriquent un ordinateur baptisé Amiga. Vexés qu'on leur ait caché l'agonie du VIC 20, ils décident de cadencer toute leur gamme à 1 Mhz.

En Chine, le brillant parti communiste lance la pratique intensive du monocycle pour limiter les problèmes de circulation et fermer toutes les usines de guidons. Parallèlement, on oblige les jeunes couples à n'avoir que 0.2457 enfants sous peine de privation de tickets de dessert.

Les anglais adhèrent au pacte de Varsovie et lancent le *Rock'n'Ball* : un match de foot pendant un concert hard-rock arbitré en direct de la salle des urgences de l'hôpital le plus proche.

Tout cela n'est rien à côté de ce qui nous attend en septembre 1999: la Lune quitte son orbite et la carrière de Martin LANDAU prend sa vraie dimension : il devient le commandant de la base Alpha (incomparable avec tout ce qu'il a fait dans Mission Impossible).



Ecran d'Elan Performer

Maintenant que vous êtes totalement rassurés sur l'avenir de la planète, parlons un peu des bonnes choses qui nous attendent à l'aube de cette nouvelle décennie.

Electronic Arts nous fait encore le coup du "retour de la vengeance du frère" de Deluxe Video. ***DeluxeVideo III*** se met en quatre pour vous satisfaire. Il commence par accepter tous les formats y compris le HAM et l'overscan. Il veut bien utiliser les ANIM de son collègue DPaint III et même ses ANIMBrushes sans supplément de prix. Il se dit prêt à réaliser des scrollings sur des superbitmaps et à animer les brosses de DPaint. Il accepte qu'on joue des fichiers sons SSVX et SMUS après 22h. Il peut piloter l'enregistrement image par image, le SuperGen, la MIDI et accepte de parler à ARexx. Bref, il a l'air très bien mais on verra s'il supporte un test abominable....

NEWTEK nous sort une ruse décapante dont eux seuls ont le secret : 4096 couleurs en haute résolution !!!!. La prochaine version de ***Digi-View*** utilisera ce mode délirant. La méthode, baptisée SHAM (sharper HAM) (Ed: on m'avait dit Sliced HAM), consiste à changer de palette tous les 16 points. Le résultat est sidérant....

J'ai pu essayer ***LIVE***, le digitaliseur temps réel fabriqué par A-SQUARED et distribué par CIS. Un peu dépassé par les possibilités de cet engin, j'ai décidé de ne vous en parler que le mois prochain mais je peux d'ors et déjà vous dire que c'est enfin l'outil qui correspond à l'idée que je me faisais des applications vidéo de la Miga. Que ce soit pour des trucages en temps réel ou pour de la digitalisation de séquences video, LIVE est un outil surpuissant qui risque de déchainer les passions...

Pour le nouvel an, j'ai bouffé une boite de caviar entière et j'ai pas bien digeré le couvercle. Le vétérinaire m'a interdit les tests de genlocks et la tequila frappée alors je me suis vengé sur un programme.

J'ai abominablement testé ***Elan PERFORMER*** de ELAN DESIGN. Je remercie la très honorable societe CIS, importateur et traducteur de PERFORMER, de m'en avoir preté un exemplaire sans que je n'ai eu à recourir à la force à aucun moment. PERFORMER est un utilitaire de "présentation graphique" c'est à dire que son rôle se limite à l'organisation de la présentation d'éléments graphiques, images et anims, produites avec d'autres programmes.

Le manuel de plus de 100 pages décrit toutes les possibilités de Performer. Le programme est entièrement traduit ce qui est un luxe tant il est simple à utiliser. On associe le nom d'un élément graphique sélectionné dans un requester à une touche du clavier de la Miga d'un clic de souris. On accède directement aux parametres correspondants au type de l'élément : temps de pause et cycles pour les images, vitesse et sens pour les animations, etc... On peut définir des séquences où s'enchaînent divers éléments, définir des points d'intervention du manipulateur (pause, retour arrière, retour à une image précise ....

J'ai été étonné par la précision des enchaînements et le potentiel que peut avoir une séquence bien conçue pour des applications de présentation: c'est aussi simple qu'un projecteur de diapos avec l'amnimation et la recherche instantanée en plus.

Performer est un "utilitaire utile". Il ne fait pas tout, le son par exemple, mais c'est un outil très "pro". (Ed: le prix sera d'environ 700F).

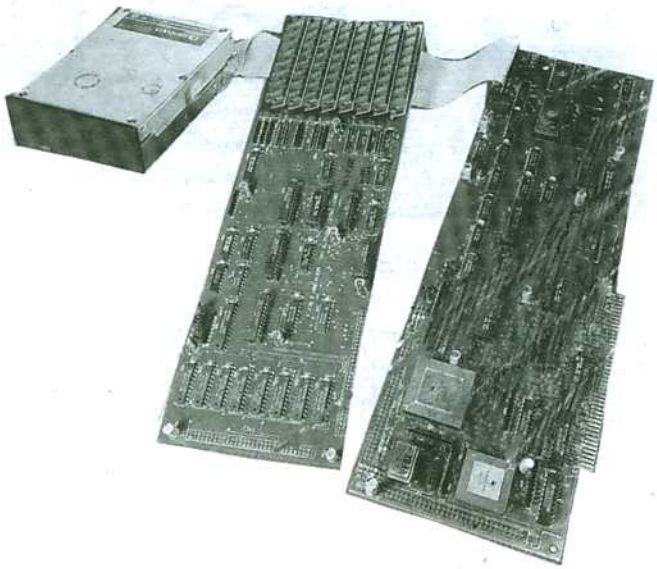
Rectificatif !!! Contrairement à ce que j'ai, un peu rapidement, conclu dans la trame du No 19, le ***genlock VM 410 d'OCTET d'AZUR*** est encore fabriqué.

C'est la saison du blanc, je retourne me faire des tartines au miel sous ma couette.

EL YETi
le mythe anti-mites

Nous continuons nos essais d'interfaces disques durs

GVP A3001 + disque dur Quantum AT



Tout d'abord qu'est ce que l'A3001:

C'est la carte accélératrice GVP à base de 68030 cadencée à 25 MHz. Cette carte présente l'avantage d'être asynchrone. Les cartes "synchrone" utilisent un multiple de l'horloge de l'Amiga soit 7.14 * x (ceci donne, pour la carte Commodore 68020, une cadence de 14.2 MHz). Au contraire la carte GVP possède sa propre horloge, en fait il est possible d'en avoir deux: une pour le 68030 et une pour le coprocesseur arithmétique 68882.

Ces deux horloges pouvant avoir des cadences différentes il est possible, moyennant l'adjonction d'un quartz à 33 MHz et le remplacement du 68882 par un autre certifié à 33 MHz, d'obtenir une carte travaillant à 25 MHz pour le 68030 et 33 pour son coprocessseur. De plus le 68030 peut être remplacé par une version 28 MHz ce qui est la limite critique pour l'utilisation du mode Burst avec les Rams utilisées.

A propos du mode Burst la carte A3001 utilisée avec le mode Burst du 68030 permet d'avoir des temps d'accès aux Rams proches de zéro. Sans entrer dans les détails, ce mode Burst permet de copier les données en Ram dans la mémoire cache du 68030. Il est ainsi possible d'accéder aux données en Ram à vitesse normale pour le premier mot de 32 bits, c'est à dire en générant des états d'attente, car les Rams utilisées ne permettent pas d'accès en zéro wait state, ce qui coûte 5 cycle d'horloge, mais les 3 mots suivants de 32 bits sont recopiés dans le cache du 68030 en 1 cycle par mot. (Ed: encore heureux qu'il ne nous donne pas les détails...)

Nous avons donc besoin de 8 cycles pour recopier 4 mots de 32 bits dans le cache du 68030, soit une moyenne de 2 cycles par mot de 32 bits ce qui correspond au zéro wait state. A titre de comparaison, le Next nécessite 9 cycles d'horloge pour faire la même opération; on peut donc en conclure qu'un Amiga avec A3001 et Ram 32 bits est 12.5 (1/8) fois plus rapide qu'un Next (Gnac Gnac Gnac!!! (rire jaune)).

Autre détail technique: la Ram 32 bits est totalement accessible par les périphériques DMA comme la carte AmigaNet décrite dans ce même numéro.

Le dernier intérêt de cette carte accélératrice est d'intégrer un contrôleur de disque dur. Les disques utilisés sont des disques AT, les mêmes qui équipent actuellement les PC AT à base de 80286 et 80386, et même les PC 40 III de chez Commodore. Le contrôleur peut gérer 2 disques de ce type qui ont ainsi accès directement au bus 32 bits du 68030, la seule limitation étant alors la vitesse du disque dur. Avec un disque dur SCSI sur une HardCard, il aurait fallu passer par le bus de l'Amiga qui est un 16 bits et où la vitesse de transfert est de 7 MHz, ce qui implique de générer des états d'attente pour faire tomber la vitesse de 25 à 7 MHz lors de chaque accès disque.

Pour ce qui est des performances, la carte A3001 est capable de calculer des images avec Sculpt 4D deux à trois fois plus rapidement qu'un Amiga 2500 équipé d'une carte 68020 de Commodore. Côté disque dur on frise la démence puisque les tests effectués avec DiskPerf 2 donnent un taux de transfert supérieur à 700 Ko par seconde.

A titre indicatif, lors d'un DIR OPT A il est quasiment impossible de lire le nom d'un fichier au passage (*Ed: Alors comment savoir quand il faut taper sur la barre d'espacement avec sa massue?*)

Enfin pour finir notre essai , le temps de chargement de *Professional Page* est de 7 secondes contre 15 secondes pour une HardCard GVP classique avec disque dur Quantum - moins que la moitié! A noter tout de même que comme la A3001 permet la recopie des Roms en Ram 32 bits, y compris les drivers de la HardCard GVP SCSI, les performances d'une HardCard SCSI utilisée conjointement à la A3001 se trouve du même coup augmentées.

Il est possible d'avoir zéro, quatre ou huit Mo de Ram 32 bits qui sont sur une carte qui vient se superposer a la carte 68030 ce qui permet de ne mobiliser que le slot CPU du 2000. Parcequ'il serait malheureux d'utiliser une carte accélératrice à base de 68030 avec de la Ram 16 bits la configuration minimum est 68030 + 4 Mo de Ram 32 bits, c'est seulement avec cette Ram que l'A3001 prend sa pleine puissance.

Bon, écoeuré par les performances de ce système je vous laisse et je retourne faire une partie d'Interceptor qui, déjà rapide en mode 68000, décoiffe vraiment avec cette config - le seul vrai problème est que les Migs ennemis eux aussi vont plus vite, zut! J'me suis encore fait descendre.

Résultats de DiskPerf 2:

CREATION DE FICHIERS / SECONDE: 18
SUPPRESSION DE FICHIERS / SECONDE: 58
RECHERCHE DE REPERTOIRE / SECONDE: 410
DEPLACEMENT / SECONDE: 247

TAUX DE TRANSFERT:

512: L 101370 E 22393
4 Ko: L 291271 E 174762
8 Ko: L 422812 E 263991
32 Ko: L 546133 E 427641
64 Ko: L 667033 E 485451
256 Ko: L 728177 E 511001

CHARGEMENT DE:

ProPage: 7
Prowrite: 5

Roméo Rapido
qui à trouvé plus rapide que son ombre.

TRUMPCARD PLUS AMAX

La société américaine IVS propose aux utilisateurs de l'émulateur Macintosh AMAX et la carte controlleur Trumpcard un kit logiciel qui permet de créer des partitions Macintosh sur un disque dur SCSI formaté en AmigaDOS.

Le kit se compose de

1 - Une nouvelle version de l'utilitaire de formatage de Trumpcard qui détecte la présence d'une partition Mac sur le disque et peut la préserver, et

2 - d'une disquette au format AMAX (il n'y a donc pas besoin d'un lecteur Mac) qui contienne le patch logiciel pour AMAX, (qui permet à l'émulateur d'utiliser un disque dur), et ***Disk Manager Mac***, un utilitaire de formatage Macintosh.

Nous avons testé l'ensemble avec de bons résultats : il suffit de charger AMAX, puis de booter sur la disquette Mac et enfin de lancer l'utilitaire de formatage. On peut alors choisir de formater tout le disque ou seulement une partie. Dans ce dernier cas, après un reset, l'on chargera ensuite le logiciel de formatage Amiga (TCutils).

Celui ci détectera la présence d'une partition Mac et demandera si l'on désire la sauvegarder. Une fois les opérations de formatage terminées, pour utiliser AMAX il suffit de lancer AMAX et de booter sur la disquette qui contient le patch logiciel IVS. Il s'en suivra un reset de l'A-Max, puis on peut autobooter sur le disque dur Mac.

Selon IVS un disque dur formaté par la TrumpCard en format Mac est totalement compatible avec un vrai Mac, du fait que le contrôleur est le même que celui du Macintosh. Nous n'avons pas pu vérifier cette possibilité (c'est quoi, un Macintosh?).

Le logiciel IVSA-Max est vendu au prix de 780F par Bus Plus, 41 rue Barrault, 75013 Paris (tél 1-45-80-05-66).

A toutes les chouettes et à tous les hiboux.....

Bonne et heureuse année.....

CHOUETTE INFORMATIQUE

N° SIRET: 352 323 281 00019

Tél.: (33) 88 895 241
Fax.:(33) 88 895 230

Boite Postale 42
67340 INGWILLER

La branche aux bonnes affaires.....

Vous rêvez depuis longtemps d'un second DRIVE pour votre ordinateur préféré.... Mais vous ne trouviez pas celui qui correspondait à votre budget.... Lisez ce qui suit.... Il s'agit encore de super produits....

Offre No 1

Un lecteur 3,5" externe pour AMIGA avec interrupteur de mise en/hors service, continuation du Bus, super silencieux, super plat (25mm) dans le coloris de l'AMIGA....

999 Frs

Offre No 2

Un lecteur 5,25" externe pour AMIGA avec interrupteur pour passer de 40 à 80 pistes, un autre pour mettre le Floppy en/hors service, continuation du Bus, dans le coloris AMIGA....

1299 Frs

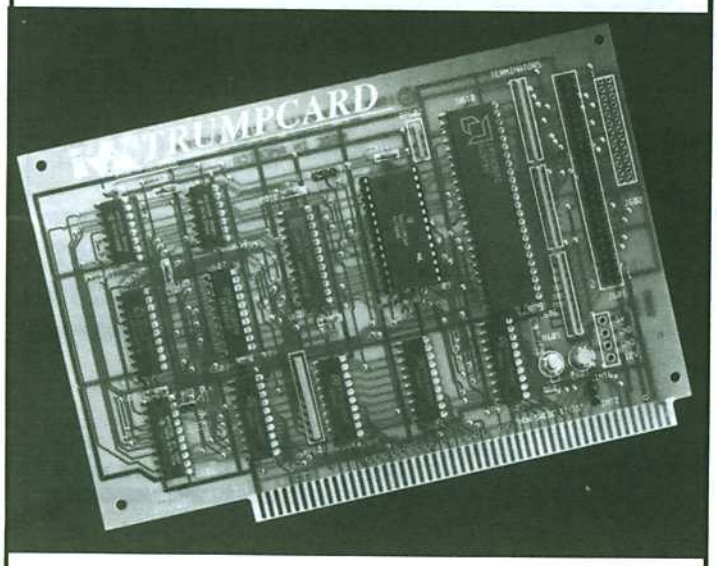
Extrait du catalogue

Référ.	Désignation	Prix
	Carte mémoire pour A 500 CICATRON	
0004	MiniMAX A500 512KO (peut être étendue à 1.8 MO)	1499.00
0005	*A500 SE 512 KO (non extensible)*	*849.00*
0013	MiniMAX Plus 512KO (extensible à 2MO-Kick. 1.3 néces.)	1699.00
0016	MiniMAX Plus étendue à 2 MO (nécessite le Kickstart 1.3)	3099.00
	Carte mémoire A 2000	
0018	2MO (extensible à 8 MO)	3980.00
	Double-Disque - Combiné externe Disque-dur -Carte mémoire de 2 MO (Continuation du Bus)	
0019	20 MO + mémoire 2 MO (sans RAM)	4399.00
0020	40 MO + mémoire 2 MO (sans RAM)	6799.00
0021	20 MO + mémoire 2 MO (avec RAM)	6399.00
0022	40 MO + mémoire 2 MO (avec RAM)	8799.00
	Divers	
0010	Big AGNUS (pour A 500 et A 2000)	525.50
0023	Souris Amiga avec micro contact (super-précise)	312.00

N'écoutez pas les corbeaux.... nos produits sont chouette... En plus, à l'exception de la référence 0005, si vous appartenez à un club d'informatique inscrit au registre des Associations d'un Tribunal d'Instance, nous vous accordons 5% de réduction (commande faite par l'Association avec mention du N° d'inscription, ainsi que le nom du T.G.I.)... et en plus nous reversons à l'Association 1% de votre commande...Vive les Associations....

Bon de commande à renvoyer ou à recopier..... Date:.....
Nom..... Prénom:..... Age:..... demeurant
..... CP:.....
Commune:..... ..... exemplaires référence n .....
O Chèque joint (pas de frais de port) O Contre-remboursement (+frais de port et C.Remb.)
Signature obligatoire (du représentant légal pour les Mineurs).....
Je dispose de 7 jours pour résilier ma commande (lettre recommandée avec AR)
Signature obligatoire (du représentant légal pour les Mineurs).....

TRUMPCARD



FABRICANT: InterActive Video Systems
DISQUE DUR UTILISE POUR TEST: Seagate 40ms 42Mo
CONTROLEUR: SCSI
AUTOBOOT: oui
PRIX EN FF AU 1-12-1989: 1850 F
DISTRIBUE EN FRANCE PAR: BUS PLUS, tél (1)-45-80-05-66

RESULTATS DE DISKPERF:

CREATION DE FICHIERS / SECONDE: 12
SUPPRESSION DE FICHIERS / SECONDE: 19
RECHERCHE DE REPERTOIRE / SECONDE: 86
DEPLACEMENT / SECONDE: 66
TAUX DE TRANSFERT:
512: L 27594 E 26214
4096: L 119156 E 93622
8192: L 145635 E 104857
32768: L 174762 E 119156

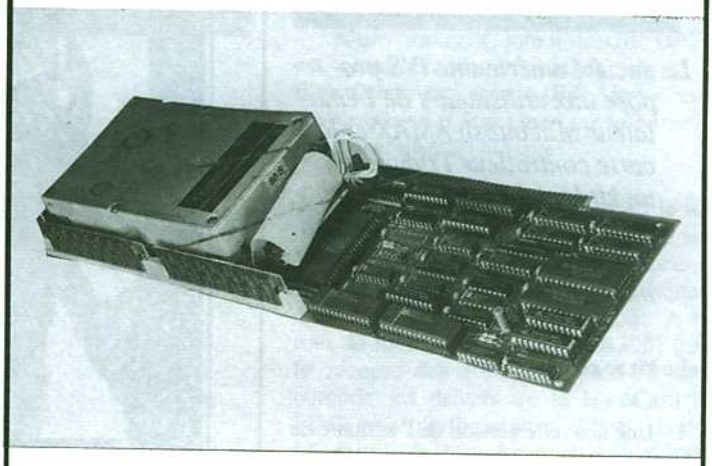
CHARGEMENT DE:

ProPage: 23
Prowrite: 16
Sculpt-Animate 4D: 7
Abasic: 3

La TrumpCard est une bonne carte contrôleur SCSI dont les performances obtenues avec *DiskPerf* sont plus que satisfaisantes. Les TrumpCard sont vendues avec un manuel en français et un soft d'installation relativement simple à utiliser, même pour un débutant. La même carte peut être utilisé avec un A500 par l'intermédiaire d'un boîtier qui se connecte sur le bus du 500, (il y a aussi la place pour l'extension 4Mo Meta4).

Nous avons testé la Trumpcard avec un disque dur bon marché qui donne des résultats honnêtes mais rien n'empêche l'installation d'un disque dur ultra-rapide style Quantum avec cette carte pour encore améliorer sa vitesse. Pour l'instant, c'est la seule carte qui permet l'utilisation de l'émulateur Macintosh AMAX avec un disque dur Amiga (voir article).

GVP Hard Card + RAM



FABRICANT: GVP
DISQUE DUR: Quantum 11/19 ms 40 Mo
CONTROLEUR: SCSI
AUTOBOOT: oui
PRIX EN FF AU 1-12-1989: Pas encore fixé. Disp. janvier.
DISTRIBUE EN FRANCE PAR: CIS, tél 56-37-43-78

RESULTATS DE DISKPERF:

CREATION DE FICHIERS / SECONDE: 14
SUPPRESSION DE FICHIERS / SECONDE: 30
RECHERCHE DE REPERTOIRE / SECONDE: 104
DEPLACEMENT / SECONDE: 83
TAUX DE TRANSFERT:
512: L 57154 E 28625
4096: L 174895 E 131256
8192: L 262556 E 146257
32768: L 291850 E 146260

CHARGEMENT DE:

ProPage: 15
Prowrite: 11
Sculpt-Animate 4D: 5
ABasic: 3

C'est une nouvelle carte "disque dur + mémoire" de chez GVP. En fait c'est essentiellement la même hard card SCSI Impact 2000HC qui en plus du disque dur intègre également une extension mémoire de 2 Mo. Les performances sont identiques à celles des autres contrôleurs SCSI de la game GVP dont nous vous avons déja parlé (A-News N°17 de septembre). CIS anonce une baisse des prix des anciens modèles (sans extension RAM). L'installation est simple et la documentation en français est excellente.

aMIE LE PRO.

LE CADEAU DE NOËL AMIE !
La valeur de votre ordinateur en logiciels et accessoires gratuits !

AMIGA

① **AMIGA 2000**
8.900 F

② **AMIGA**
+ MONIT. COULEUR 1084
10.500 F

AMIGA

① **AMIGA 500**
3.690 F

② **AMIGA 500**
+ MONITEUR COULEUR 1084
6.390 F

Choisissez vos logiciels ou vos accessoires

LOGICIELS AMIGA

JEUX	Prix Public		
AMEGAS	150 F ☐	BAAL	249 F ☐
ART OF CHESS	249 F ☐	**GRAPHIQUES**	
BARBARIAN ULT. WARRIOR	200 F ☐	PHOTON PAINT	750 F ☐
BUGGY BOY	249 F ☐	DE LUXE PAINT	390 F ☐
IKARI WARRIORS	249 F ☐	DE LUXE PRINT	390 F ☐
INSANITY FIGHT	249 F ☐	GRAPHIGRAPHT	290 F ☐
MERCENARY COMP	200 F ☐	SUPER MANETTE	129 F ☐
TERROR PODS	249 F ☐	TAPIS SOURIS	80 F ☐
THUNDER CATS	249 F ☐	BOÎTE 10 DISQUETTES	80 F ☐
WIZBALL	249 F ☐	BOÎTE DE RANG. 100 DIS.	100 F ☐
DEJA VU	245 F ☐	KIND WORDS	590 F ☐
SPACE QUEST	200 F ☐	PAGE SETTER	590 F ☐
SPACE PORT	200 F ☐	CALE FONTS	590 F ☐
SKY FIGHTER	220 F ☐	INFO FILE	590 F ☐
DOCTOR FRUIT	200 F ☐	ARTIST'S CHOICE	590 F ☐
MASON MOTION	249 F ☐	Valeur totale	

Additionnez la valeur des produits que vous avez choisis, en cochant les cases correspondantes, jusqu'à concurrence du prix d'achat de votre ordinateur.
– AMIGA ①: Total maximum : 8.900 F.
– AMIGA ②: Total maximum : 10.500 F.
Faites l'appoint avec des disquettes à 8 F pièce.

A RETOURNER A : aMIE VPC 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS
NOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL TÉL.
MON ORDINATEUR AMIGA
ET MES LOGICIELS OU ACCESSOIRES GRATUITS
Frais d'envoi. Poste 25 F / Transporteur 80 F.
☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB aMIE
DATE D'EXPIRATION
DATE SIGNATURE

LOGICIELS AMIGA

JEUX	Prix Public		
AMEGAS	150 F ☐	DOCTOR FRUIT	200 F ☐
ART OF CHESS	249 F ☐	MASON MOTION	249 F ☐
BARBARIAN ULT. WARRIOR	200 F ☐	BAAL	249 F ☐
BUGGY BOY	249 F ☐	**GRAPHIQUES**	
IKARI WARRIORS	249 F ☐	PHOTON PAINT	750 F ☐
INSANITY FIGHT	249 F ☐	DE LUXE PAINT	390 F ☐
MERCENARY COMP	200 F ☐	DE LUXE PRINT	390 F ☐
TERROR PODS	249 F ☐	GRAPHIGRAPHT	290 F ☐
THUNDER CATS	249 F ☐	SUPER MANETTE	129 F ☐
WIZBALL	249 F ☐	TAPIS SOURIS	80 F ☐
DEJA VU	245 F ☐	BOÎTE 10 DISQUETTES	80 F ☐
SPACE QUEST	200 F ☐	BOÎTE DE RANGEMENT 100 DISQUETTES	100 F ☐
SPACE PORT	200 F ☐		
SKY FIGHTER	220 F ☐	Valeur totale	

Additionnez la valeur des produits que vous avez choisis, en cochant les cases correspondantes, jusqu'à concurrence du prix d'achat de votre ordinateur.
- AMIGA ①: Total maximum : 3.690 F.
- AMIGA ②: Total maximum : 6.390 F.
Faites l'appoint avec des disquettes à 8 F pièce.

A RETOURNER A : aMIE VPC 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS
NOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL TÉL.
MON ORDINATEUR AMIGA
ET MES LOGICIELS OU ACCESSOIRES GRATUITS
Frais d'envoi. Poste 25 F / Transporteur 80 F.
☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB aMIE
DATE D'EXPIRATION
DATE SIGNATURE

Prix promotionnels non cumulables avec les promotions aMIE en cours. Offre dans les limites des stocks disponibles.

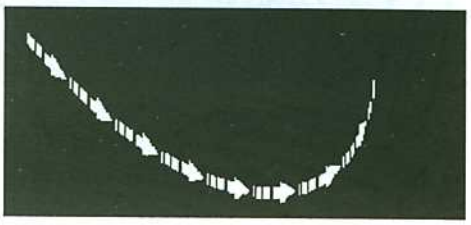
* Livraison : 5 jours maximum, à dater de votre commande. * Garantie 2 ans. * Escompte 2 % pour règlement comptant. * Crédit 4 mensualités sans intérêt, après acceptation du dossier.

aMIE INFORMATIQUE
11, bd Voltaire - 75011 PARIS - Tél. : (1) 43.57.48.20

SCOR - RC B 2526

Enfin un réseau pour l'Amiga!

Romeo l'a testé pour vous



AmigaNet c'est quoi ?

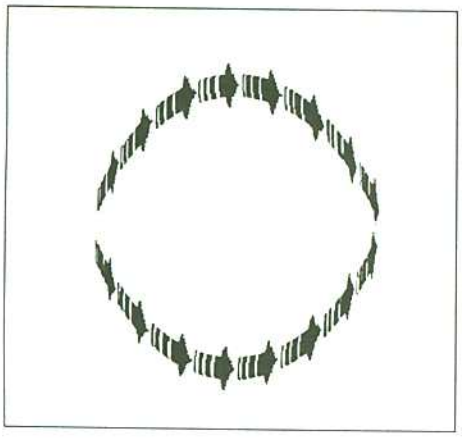
Vous avez déjà entendu parler de UseNet dans nos colonnes; UseNet est un réseau mondial d'ordinateurs. AmigaNet c'est un peu la même chose mais en réseau local.

Le hardware AmigaNet comprend des cartes pour Amiga 2000 et 500 qui permettent de relier des Amigas en réseau. Mais comme un contrôleur de disque dur n'est rien sans son driver (logiciel) associé, AmigaNet dispose d'un macro langage de commande qui lui fait prendre toute sa puissance. En fait cette interface logicielle à été développée par les anglais Perihelion Software, les créateurs de l'AmigaDos et plus recemment le système TRIPOS pour transputer.

A quoi ça sert ?

Le but d'un réseau est de permettre à plusieurs machines de mettre en commun leurs ressources ou d'accéder aux ressources d'une machine plus puissante et de permettre un dialogue entre les différentes machines du réseau. Bien évidemment si les machines sont toutes les mêmes, le réseau perd de l'intérêt car il se limite à un échange de données qui pourrait être fait par l'intermédiaire de disquettes ou de disque amovible type Syquest. Par contre si dans votre réseau vous avez une imprimante laser, un gros disque dur et une carte accélératrice il est intéressant pour les autres machines moins "gonflées" d'accéder à ces extensions.

Pour cela il suffit de relier les ordinateurs entre eux et on obtient un réseau où chaque machine pourra accéder aux ressources de toutes les autres. L'avantage de AmigaNet par rapport à une simple liaison série, c'est qu'il est possible, en théorie, de relier un nombre illimité d'ordinateurs. De plus il n'existe pas, pour le moment, un logiciel qui permette de gérer la liaison série de la même manière que le AFS.



En utilisant la liaison série, avec AUX par exemple, on peut créer un Amiga serveur et un Amiga terminal, d'ailleurs on peut très bien utiliser un minitel à la place du deuxième Amiga; mais il est impossible de faire tourner des applications graphiques sur un simple terminal.

Concrètement, que peut on faire avec un tel réseau ?

La première application, aussi la moins utile, est le "double talk" qui permet de "parler" à son correspondant via le réseau un peu comme avec le minitel lorsque vous utilisez un serveur. La deuxième possibilité est celle qui consiste à utiliser toutes les ressources disque des autres ordinateurs grâce au AFS (Amiganet File System). Par disque j'entends disquette, disque dur ou ram disque. Il vous est donc possible de travailler sur le disque dur d'une autre machine et cela comme si le disque dur était dans votre machine. Vous pouvez également accéder aux ports parallèle et série, et donc aux imprimantes connectées sur un autre Amiga. C'est là la principale application des réseaux qui sont en général constitués d'un mini ordinateur raccordé à des terminaux.

La différence avec l'Amiga c'est que nous disposons d'un terminal graphique qui est aussi un ordinateur et non pas un bête terminal. Imaginez un instant un Amiga 2000 avec une carte accélératrice 68030, un disque dur 80 Mo branché sur la dite carte, 4 Mo de ram 32 bits et un streamer. Vous disposez d'une machine d'une puissance fabuleuse pour un prix proche de 70000F. Grâce au réseau Amiganet vous pouvez raccorder des 500 à cette superbe machine qui pour environ 10000F l'unité auront chacun accès aux ressources du 2000. Et, tenez vous bien, ils pourront même accéder à la vitesse du 68030 puisque il est possible de lancer une application sur une autre machine. Il suffit d'utiliser la macro commande adéquate et on peut faire, par exemple, calculer une image par DBW render sur le 2000.

Bien entendu si plusieurs utilisateurs font la même chose, le multitâche a ses limites et dans ce cas las calculs risquent de ralentir considérablement.

Il est aussi possible d'utiliser un Pipe (tube) qui permet un transfert des données entre deux machines à une vitesse supérieure à la vitesse normale. Une limitation tout de même, la distance. Il est possible de relier les ordinateurs de 2 manières: le moyen le moins cher, par câble coaxial, portée maximum quelques mètres, c'est le mode CheaperNet. Par câble EtherNet la portée est plusieurs dizaines de mètres mais d'un coût de revient assez élevé.

En fait la solution la plus attirante est CheaperNet car on peut utiliser un ordinateur qui sert de relais et en fait pour des applications professionnelles ou scolaires, les ordinateurs sont rarement éloignés de plus de quelques mètres.

La facilité d'utilisation est déconcertante. Une fois que vous avez ouvert le réseau, ce qui peut être fait dans une startup-sequence, il vous suffit de cliquer sur l'icône du disque auquel vous voulez accéder exactement comme si il était dans votre machine. Les premiers tests que j'ai pu effectuer entre deux Amiga 2000 me laissent penser que l'AmigaNet a surement un bel avenir devant lui.

Caractéristiques techniques:

Compatibilité avec Ethernet v2, compatibilité avec le standard IEEE 802.3 type A et B en ce qui concerne les spécifications de EtherNet et CheaperNet respectivement. Taux de transfert de l'ordre de 10 M Bauds. Le transfert des données utilise la technique du DMA qui permet d'atteindre une telle vitesse et fonctionne sans aucune interraction avec le DMA de l'Amiga. Le DMA des cartes AmigaNet est capable d'accéder aux données dans toute la mémoire de l'Amiga (contrairement au DMA de l'Amiga qui ne peut accéder qu'à la CHIP RAM).

Disponibilité:

Amiganet sera distribué en France (avec documentation en français) par CIS de Talence (tél 56-37-43-78) à partir de janvier. Les prix des cartes pour 2000 (interne) et 500 (avec boîtier s'enfichant sur le bus) n'ont pas encore étaient annoncés.

AMIE LE PRO.

AMIGA

AMIGA 500

AMIGA 500
3 790 F

AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1084
6 490 F

PROMO
AMIGA 500
+ EXTENS. 512 K
4 490 F

PROMO
AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1084
+ EXTENS. 512 K
6 990 F

PROMO
AMIGA 500
+ 50 DISQ. 3" 1/2
3 850 F

PROMO
AMIGA 500
+ MONIT. 1084
+ 100 DISQ. 3" 1/2
6 590 F

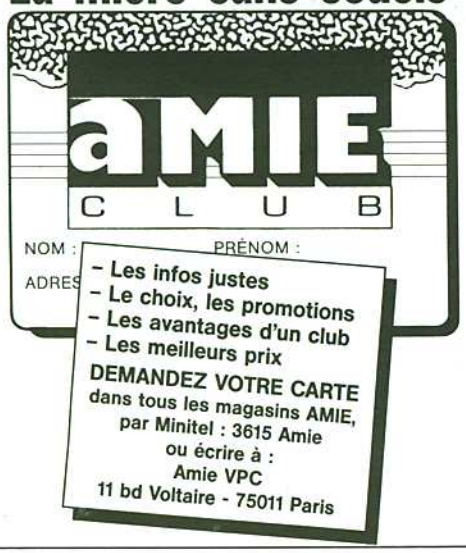
PERIPHERIQUES

		PROMO
LECTEURS		
3" 1/2 externe		900 F
5" 1/4 externe	1 700 F	
EXTENSION MÉMOIRE		
512 K sans horloge		990 F
512 K avec horloge	1 290 F	
SON		
INTERFACE MIDI ECE	580 F	
SAMPLER PERFECT SOUND	950 F	
TELEMATIQUE		
EMULATEUR ARCHOS	790 F	
EMULATEUR DIGA	990 F	
MODEM DTL	6 400 F	

		PROMO
DISQUE DUR		
A 590 20 Mo		4 990 F
GRAPHIQUE VIDEO		
DIGIVIEW	1 890 F	
GENLOCK GST 30XP	4 650 F	
GENLOCK MAGNI	18 500 F	
SCANNER PRINT TECHNICK	4 990 F	
HANDY SCANNER Type 4	3 990 F	
Tablette graphique CRP A4		3 990 F
Tablette graphique CRP A3	7 990 F	
CAMERA HV 720	3 350 F	
OBJECTIF SCHNEIDER	950 F	

OPÉRATION REPRISE AMIGA 500 POUR L'ACHAT D'UN AMIGA 2000

La micro sans soucis



CADEAU PROMO 10 %

VOUS ACHETEZ POUR 1000 F
Vous en emportez pour 1100 F

INCROYABLE !

PROMO
-50%*
-40%**

SUR NOS IMPRIMANTES MATRICIELLES
POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 6000 F
* 9 Aiguilles ** 24 Aiguilles

LES Plus d'AMIE

COMMANDEZ 43.57.48.20

- GARANTIE 1 an constructeur
  1 an Garantie AMIE
- ESCOMPTE 2 % pour paiement comptant
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F.

3615 AMIE

VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	**43.57.48.20**
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	**43.57.96.89**
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	**43.57.96.18**
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	**43.38.18.09**
SAV	2, rue Rampon 75011 Paris	**43.57.82.05**
OCCASION	2, rue Rampon 75011 Paris	**43.57.82.05**
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	**(16) 91.42.50.42**
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	**(16) 91.47.74.11**

AMIGA 2000

AMIGA 2000
9 900 F

AMIGA 2000
+ MONIT. COUL. 1084
11 500 F

PERIPHERIQUES

Lecteur interne 3" 1/2	1 400 F	Extension 2 Mo	6 790 F
Carte Flicker Fixer	5 500 F	Emulateur XT	5 490 F
Hard card 30 Mo		Emulateur AT	11 000 F
Autoboot	5 990 F	Carte accélératrice	14 800 F

IMPRIMANTES

CITIZEN		**EPSON**	
120 D	1 790 F	LX 400	2 690 F
SWIFT 24	4 490 F	LQ 400	3 990 F
		MANNESMAN TALLY	
		MT 81	1 750 F
STAR		**COMMODORE**	
LC 10	1 990 F	MPS 1230	1 550 F
LC 10 Couleur	2 490 F	MPS 1500 couleur	2 290 F
LC 24-10	3 490 F		

PROMO
DISQUETTES 3"1/2 DF-DD
Garantie 100 %
Par 100 7,50 F l'unité
Par 50 8,00 F l'unité
Par 10 8,50 F l'unité

PROMO
BOÎTE DE RANGEMENT
Pour 40 disquettes 70 F
Pour 90 disquettes 90 F

Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles. Pour plus d'informations, cerclez 218 et service lecteur télématique.

COMMODORE 64

C 64	**990 F**
1541	**1 200 F**
C 64 + 1541	**1 990 F**

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM _____
ADRESSE _____
_____
VILLE _____
CODE POSTAL |_|_|_|_|_|
TÉL _____
MON ORDINATEUR _____
_____
MES 10 % DE PRODUITS EN PLUS _____
_____

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables).

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 25 F/TRANSPORTEUR 80 F TOTAL

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB AMIE

|_|_|_|_| DATE D'EXPIRATION

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

DATE _____ SIGNATURE

SCCR - AN 10-89. RC 86 B 2526.

PAO pao Hohoooo!!!

PAgeStream 1.6 & PPage 1.3 comparés par Patrick

Ces deux logiciels prétendent pouvoir faire de la mise en page ou de la PAO (Publication Assistée par Ordinateur). Tout deux pilotent les imprimantes matricielles au mieux de leur résolution. Mais en fait ils sont fondamentalement différents.

LES SORTIES MATRICIELLES

Pour ce qui est des sorties sur imprimantes (y compris les sorties jet d'encre, couleurs ou Noir/Blanc), tous deux font du bon travail. Mais, car il y a un mais, Pagestream, lui, traite les images Bitmap comme des points (option Halftone des préférences du WB). Si cela aide pour les matricielles à 9 aiguilles, pour celles qui offrent une plus grande résolution c'est un désavantage. Ce qui fait un point d'avantage pour Professional Page.

LES SORTIES POSTSCRIPT

Je n'irai pas plus loin avant de dire que Pagestream n'est pas un logiciel qui traite le PostScript. S'il possède un Driver gérant le PostScript, il n'utilise aucune des facilités de ce mode de description de pages. Professional Page lui au contraire a été pensé pour le PostScript, ce qui en fait le meilleur logiciel de mise en page sur Amiga pour les possésseurs d'imprimante PostScript.

L'EDITEUR DE PAGE

Deux approches sur ces deux logiciels, l'une scientifique, et l'autre plus empirique faisant appel à l'intuition et au visuel. Vous l'avez deviné, Professional Page est le logiciel où presque tout se traite par les pourcentages, les repères numériques. De même, l'espace de travail n'est pas modulable et reste figé comme au jour de la réception de votre logiciel. Par contre, Pagestream, lui, laisse la place à l'imagination, propose de grandes facilités pour l'utilisateur n'ayant pas l'expérience de la mise en page sur un micro-ordinateur. Presque tout se fait à la souris, du déplacement aux réductions.

Une aide appréciable est fournie par le *Snap Grid* pour ce qui est des alignements. Certaines possibilités numériques existent aussi, mais elles n'ont pas la précision de Professional Page. Ce dernier par contre, ne traite la rotation de textes que par l'intermédiaire de ***Professional Draw***, qui pour un texte un tant soit peu fourni, vous laissera inactif un bon bout de temps devant votre machine, le temps de calculer, puis d'afficher... Pagestream lui fait ça beaucoup plus rapidement. Il permet en outre de travailler de la même manière sur les images, ce que ne permet pas Professional Page même par l'intermédiaire de Professional Draw qui lui ne traite en rotation que les fichiers vectorisés.

IMPORTATION DE TEXTES

Professional Page permet d'importer des textes déja formatés par des traitements de textes, ce qui évite d'avoir à nouveau à en faire la mise en page. Au contraire, Pagestream lui n'accepte que des textes ASCII qui comme vous le savez tous, ne contiennent pas de tabulations, indications *Italique, Gras* etc... D'autre part, si le texte n'est pas 100% ASCII, cela plante le logiciel (joyeux non!)

TRAITEMENT DES TEXTES

Il n'y a pas de comparaison possible, car pour une mise en page correcte, il manque bien des fonctions à Pagestream, comme des options traitant l'interlignage et son espacement proportionnel ce que propose Professional Page, avec une facilité d'utilisation laissant béat le néophite ayant médité de longues heures devant son manuel. Par contre pour ce qui est des effets sur le texte lui-même, Pagestream en propose deux fois plus, tout cela lié au effets de rotation cités plus haut.

Si Pagestream n'est pas aussi "pro" que Professional Page, il offre une vitesse de traitement du texte beaucoup plus agréable que Professional Page. En effet dans

You Don't Need a $5000 Laser Printer to use Professional Page.

Vous n'avez pas besoin d'une imprimante laser à $5000 pour PageStream non plus, mais c'est pas plus mal

En haut: sortie de Professional Page 1.3 sur HP Paintjet à jet d'encre
En bas: sortie de Pagestream v1.6 sur imprimante laser à Postscript (Laserwriter)

Professional Page, inutile de vouloir faire plus que de la mise en page avec des textes déja écrit, tellement c'est lent. Au contraire, Pagestream lui est suffisament rapide pour l'utiliser comme un traitement de texte...

LES FONTS

Sur Pagestream, les fonts sont aussi originales que nombreuses, au contraire de Professional Page qui pour l'instant en offre deux très classiques pouvant être traitées de manière parfaite par les imprimantes matricielles. Mais pour ce qui est des fonts PostScript, Professional Page marque son professionnalisme par l'entière utilisation des fonts ADOBE. Quantité limitée par votre porte-monnaie... Pour ce qui est de l'affichage à l'écran, les nouveaux fonts de Professional Page (les mêmes que ceux que vous pouvez faire traiter correctement par votre imprimante) apportent un confort d'utilisation appréciable.

De plus le nouveau mode de cache, sur disque et en mémoire accélèrent l'affichage de manière conséquante. Seules les premières lettres tapées mettent du temps à être affichées, mais par la suite c'est très bon. Vivement que d'autres arrivent sur le marché...

LES DESSINS VECTORISES

Seul Professional Page traite les dessins vectorisés, et peut en importer soit de PDraw ou de AEGIS DRAW (programme de dessin technique dit "pro"). Seuls les dessins traités par PDRAW peuvent se voir faire des effets de rotation.

Sortie de ProPage 1.3 sur HP PaintJet d'un graphisme en provenance de Professional Draw

MON AVIS

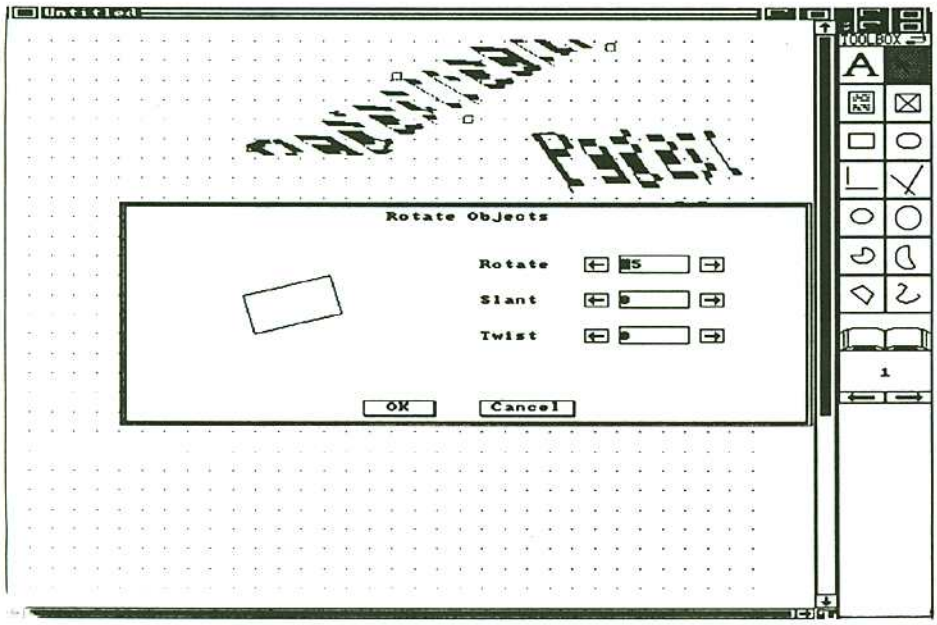
Tout dépend de ce que vous désirez faire avec un programme de mise en page, et du matériel que vous possédez.

- Pagestream a l'avantage d'être bon marché, d'avoir une bibliothèque de fonts importante au niveau des imprimantes matricielles, d'être facile à maitriser et de permettre des effets sympathiques.
- Professional Page lui est un programme plus orienté "pro" ou pour utilisateurs désirant des sorties de très bonne qualité. Il offre pour cela une quantité importante de fonctions et de traitement des textes permettant même au pro de ne pas se sentir trop dépaysé. De plus il traite le PostScript couleur, et permet vraiment de faire un journal ou un livre car la gestion des fenêtres de textes est interactive. En le mettant en relation avec PDraw, le prix lui aussi se rapproche de la qualité pro...

Personnellement je préfère utiliser Professional Page, j'obtiens de meilleures sorties, je peux jouer avec le PostScript et même dès maintenant il est possible de travailler avec des images 8Bits (256 niveaux de gris, 64 sur une laser 300Dpi) et même 24 Bits en séparation de couleurs avec une photoccomposeuse Linotronic. Ceci grâce au logiciel RESEP de ASDG qui traite les fichiers IFF 24 Bits (dommage pour les fichiers Sculpt-4D).

Patrick

s'en PelAO en guerre...



A gauche, le grand plus de Pagestream: la possibilité de manipuler vos textes en toute liberté...

Il est théoriquement possible d'obtenir un rotation "simple" de texte dans Professional Page - mais seulement en imprimant deux fois sur la même feuille et en changeant les coordonnées d'impression entre les deux sorties (rotation de page dans le menu Page-Modifier).

CRS dit 'Bonne Année' à BASIC

En cette fin d'année 1989 je ne comprend pas comment on a pu passer sous silence un anniversaire comme celui-ci! Il y a 25 ans naissait le BASIC et l'interpréteur quant à lui fête tranquillement ses 15 ans (BASIC signifie: Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code ; traduction: Codes d'Instructions Symboliques à Tout Faire pour Débutant... ouf!). Chacun d'entre vous a du commencer par ce langage et personne ne lui souhaite son anniversaire! Il paye son succès par son obsolescence mais possède toutes les caractéristiques d'une éternité! L'ingratitude existe bien partout! Doit-on prendre la défense du BASIC quand on voit l'habitude (mauvaise) prise par les programmeurs de tout poil: ils occupent toute la place... trop de place et veulent scotomiser le BASIC. Les programmes deviennent boulimiques et posent un problème: comment maigrir quand tout surabonde et que plus cela a de l'importance et moins on en parle. Comment renverser ce pouvoir élitiste qu'est la programmation dans un langage quelconque? Ce "pouvoir informatique" qui se transforme en "terrorisme informatique". Comment confondre ces mandarins du listing qui n'ont pas la chance des veaux: aucune législation ne les protège contre l'abus d'hormones!

Après avoir cru à un jouet pour jeunes boutonneux avec un 8 bit et 4 KBytes voici l'ordinateur devenu un élément indispensable en tout. La plus importante révolution est en marche. Elle n'est pas technique mais morale. Après le poids des mots, le choc des photos voici la folie du soft. En 1962, McLuhan annonçait la fin de la "Galaxie Gutenberg" pour entrer dans la "Galaxie Marconi". Il n'avait pas pu voir le développement sous-jacent de l'informatique qui prendrait toute son importance 27 années après sinon, il aurait sauté le pas en parlant de "Galaxie Big Blue".

En 1984, nous l'avons échappé belle... Cette année terrifiante décrite par George Orwell n'a pas été. Le pouvoir totalitaire serait-il promis aux docteurs Folamour du logiciel? Ces Frankenstein dominateurs qui vont nous priver de toute connaissance, de tout souvenir personnel, nous les conditionnés du hamburger-ketchup? Vous avez dit Big Brother? L'ignorance est-elle une force? Nous voici aliénés à la technologie moderne.

Le piratage est peut-être le quart d'heure de haine et les virus sont dirigés contre le plus idiot, le plus insignifiant: l'utilisateur. Le piratage est en fait un mal contingent pour cacher un mal essentiel, endémique. On spiritualise la chaumière et la chaumière masque le taudis. Mais quelle consolation! Il nous reste l'intelligence (artificielle?) seule réponse à ces techniciens de l'informatique.....ce joli petit coquelicot...

Le problème, c'est les rapports humains qui se font rares, la spontanéité éteinte par un langage de technicité qui affirme en même temps rester lucide et servir la liberté. Nous voici aux mains d'apprentis-artistes sur console avec souris. Nous rêvons Jérusalem, nous avons besoin de sacrilège pour prouver la nostalgie de la cohérence. Notre Moïse est devenu informaticien. Paraphrasant Mauss:"corps, âme, société, tout ici se mêle... c'est un phénomène de totalité". Nous cédons à nos "pulsions scopiques", nous convertissons la discontinuité événementielle en continuïté logique, l'aléatoire en conjecture, voir en prévisible, l'improbable en quasi-certitude. L'informatique affirme une résolution là où il y a hésitation. C'est du simulacre et de la fraude, l'allégorie et la litote. Quel sera notre prochain choc? Est-ce le champ du choc (c'est la cassure pour dédramatiser le texte précédent)? Ce sera le choc des Gigas! "The massage is the message", formule intraduisible qui signifie que le message est constitué par sa forme même.Et la forme est devenue le fond. Le "cuit" est devenu le "cru" (merci Levi-Strauss).

Voici venu le temps des démos... voir des méga-démos qui n'ont plus d'intérêt que pour les trainards, les tortillards et retardés de la programmation. Après la décadence des présentations, voici l'émiettement de l'éthique. Et nous revoilà une fois encore chez les barbouilleurs du cathodique et de la tribalisation (on appelle cela des groupes...bel euphémisme!). Je sais qu'il y a des phasmes qui n'apprécient pas le BASIC ils le disent tout à la fois: trop marqué, trop typé, trop maigre, trop gras... trop de trop (c'est vache). Mais ils oublient que c'est l'un des premier langage à avoir été fourni avec l'ordinateur et que c'est grâce à lui qu'ils peuvent maintenant faire de l'informatique au quotidien, sans que ce soit réservé à une caste. Ce n'est pas la seule raison. L'interpréteur est simple d'emploi avec sa fantastique utilisation des chaînes, la syntaxe qui a une signification anglaise claire. Le BASIC est le langage idéal pour les débutants afin d'expérimenter immédiatement les possibilités de leur ordinateur.

Voici les ruses pour empêcher une analyse logique de l'intérêt du BASIC: c'est entretenir l'illusion que le mieux existe comme créateur de programme et sanction de conformité. Ce refus de voir le BASIC, s'apparente au dogmatisme du C, à l'obscurantisme de l'Assembleur et la mystification du langage-objet. La programmation est devenue une thérapie de groupe et le BASIC c'est la contre-programmation qui permet de retrouver sa lucidité, de voir la cécité qu'apporte la spécialisation d'un langage. Démystifier, voir dé-mythifier l'informatique avait été mon premier soucis et c'est par ce texte cynique car objectivé que j'essaye de démasquer, traquer la bassesse dissimulée sous la hauteur du savoir informatique. Mon but second, c'est l'expression d'une volonté qui cherche la destructuration mais qui suppose une relation de coopération entre l'auteur et le lecteur. Expliquer c'est défaire. Je n'ai nullement la présomption de concourir avec les scribouillards spécialisés et encore moins de chanter avec eux.

Je ne tiens pas du tout à prouver que j'ai raison, je ne cherche qu'à déceler et à prouver l'erreur. On en est au point ou après une guerre de langages, l'informatique ne veut plus être crue mais être sue. Le BASIC n'est et ne sera jamais une erreur car son avenir est encore devant lui, c'est du style de *HyperCard* avec le langage HyperTalk. Quand fin 1970 on ne jurait plus que par le C et que l'on annoncait la fin du Cobol et Fortran, que l'on affirmait que le Pascal sonnait la mort du BASIC rien n'est arrivé! Si le BASIC devient un langage macro alors il a encore un bel avenir devant lui... 25 ans de plus?

Revue à lire à ce sujet:
BYTE 10/89 - c't 11/89

C.C.M.

"Cash & Carry Micro"
37, rue des Mathurins
75008 PARIS

Tous nos Prix sont TTC

Commandes Téléphoniques
☎(1) 40 16 04 02

Les Périphériques de L'amiga 500

10021	Moniteur couleur HR	2550
10008	Extension 512K + Horloge	1090
10012	Disque dur 20 MEGS	4890
10007	Prise Péritel	200
10017	Extension Spirit 0K	1600

RAM POUR A590 (UNIQUEMENT)
Par Kit de 512K 690 FRS ttc
code R590

EXTENSION 512K POUR AMIGA 500 AVEC HORLOGE
OPTEZ POUR LA QUALITE
RAM 1 MEGABYTE 80NS
1090 TTC

Note
AMIGA 500 AMIGA2000 A590 A2058 Sont des marques déposées de Commodore Inc.

★★★ NOUVEAUTES ★★★
HARD ET SOFT
NOUS TELEPHONER

POUR AMIGA 500 & 2000
LECTEUR 5"1/4 1380 Frs
Code P15

POUR AMIGA 2000
EXTENSION 8 M.O.
Peuplée 2 M.O.
CCM = QUALITE = RAM 80NS
4390 TTC
code P18

20066 AMAS (DIGIT & INTERFACE MIDI)
990 Frs

ADAPTEZ UN PC XT DANS VOTRE AMIGA 2000
CARTE + LECTEUR 2990 FRS

PROMOS VIDEO
Vous avez une Caméra Vidéo
Alors avec Votre AMIGA
Titrez, Trucquez, Montez etc..
Digitalisez Etc...

40006 PACK DIGIT
DG88+Digiview Gold
(Filtre Electronique et logiciel Digit)
3590 Frs.

40007 PACK PRO
GST GOLD + Digiview Gold
(Genlock, Filtre électronique, Codeur PALet logiciel digit)
6990 Frs.

SUPER SOURIS
Trés résistante et Bonne Prise en main
AVEC TAPIS ET SUPPORT SOURIS
309 TTC

JEUX NOUVEAUTES JOURNALIERES NOUS CONSULTER

Périphériques et accessoires (500/2000)

10005	Lecteur 3 1/2 extra plat	950
10006	Lecteur Standart	1050
10007	Prise Péritel	150
10030	SCANNER A4 N&B	4590
10009	Imprimante 80 col 100 cps	1300
10010	Imprimante 80 col 120 cps	1480
10011	Imprimante couleur 9 aig.	1990
10031	FLICKER FIXER	4490
10013	Joystick QS	70
10014	Gd. Marque 3"1/2 2DD par 10	105
10015	Gd. Marque 3"1/2 2DD par 100	920
10016	ECE MIDI	505
10016	Tapis Souris	60
10032	Carte Accélératrice + 2 Meg	12490
10018	DISK 3"1/2 BULK par 50	395
10019	DISK 3"1/2 BULK par 100	740
10020	Btes. Posso pour 150 3"1/2	120

UTILITAIRES

20005	DIGIVIEW GOLD	NC
20006	DELUXE PAINT III	690
20007	B.A.D.	315
20008	ANIMAGIC	700
20009	PROFESSIONAL DRAW	1300
20009	PHOTON PAINT 2	890
20010	3D DEMON	700
20011	GFA BASIC	650
20012	CLIMATE	250
20012	PROJECT D	320
20013	KINDSWORDS 2	560
20034	DIGIPAINT 3	790
20015	AMAX (avec 128 k de rom)	2990
20016	Pixmate 1.1	415
20017	Fantavision	390
20018	THE DIRECTOR	485
20019	SCULPT 3D XL	1210
20020	SCULPT ANI 4D JUNIOR	995

NOUVEAU
DISQUE DUR POUR A2000

40 MEGAS 29 MS
7190 FRS TTC

105 MEGAS 25 MS
9990 FRS TTC

200 MEGAS 15 MS
17000 FRS TTC

Nos disques sont montés en File card et livrés pret à l'emploi (format. etc..) AUTO BOOT

★ ★ ★ ★ SPECIAL MICROS ★ ★ ★ ★
PRIX PREFERENCIELS - FACILITES DE PAIEMENT 2 OPTIONS
A) Chèque remis à l'encaissement le 15 Février 1990
B) Règlement en 3 chèques : Fin Janvier 90 - 28/02/90 31/03/90
NOUS CONSULTER POUR PRIX ET ACCORD

RAM POUR A2058 (80ns)
OU EXTENSION CCM (CI DESSUS)
1190 Frs ttc le MEGA
code e2000

A DECOUPER OU RECOPIER (Bien lire les conditions de Ventes)

NOM : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Ville : _____
Téléphone : _____
N° VISA/CB : _____
Date Expiration : _____

CODE	DESIGNATION	QUANTITE	TOTAL
	REGLEMENT Par chèque Joint, CB ou VISA	Frais de port	
		TOTAL	

CONDITIONS GENERALES DE VENTES

Vente UNIQUEMENT par correspondance. La première commande est passée par courrier ,nos Clients recoivent avec leur première livraison la liste des services, N° de téléphone etc.. qui feront d'eux des clients privilégiés. ATTENTION Frais de port : Les colis de plus de 5Kg (Micros, périphériques etc..) sont livrés en PORT DU. Pour les autres expéditions AJOUTEZ 35 FRS au montant de votre commande. Nous vous prions de bien respecter ces conditions afin de nous permettre de maintenir nos prix.
GARANTIE : les micros et périhériques sont garantis 1 an pièces et main d'oeuvre. Les logiciels sont échangés si deffectueux dans un délais de 3 semaines aprés la livraison. Voir nos conditions de Garantie lors de la livraison. VOS REGLEMENTS NE SONT ENCAISSES QU'APRES EXPEDITION DE LA MARCHANDISE.. Sauf rupture la majorité des commandes sont traitées le jour de réception.

CETTE ANNONCE EST VALABLE LE MOIS DE SA PARUTION ET REMPLACE LES PRECEDENTES. (ANEWS 01/90)

TRIPOS

ce que l'AmigaDOS a dans le ventre!

par STEPHANE MAYERE

Lorsque j'ai acheté mon premier Amiga, il y a bientôt deux ans, j'ai été impressionné par la puissance du système d'exploitation. Ce système, à l'époque la version 1.2, était déjà, hormis quelques défauts de jeunesse, un OS (operating system) perfectionné et performant. Rappelez-vous en comparaison les versions 1.xxx de MS-DOS qui ne géraient pas de répertoires, pas de disques durs et des disquettes de 160 K (quand on sait que DOS veut dire Disk Operating System ...). Bref on pouvait se demander pourquoi l'AmigaDOS était né majeur et qui était Metacomco, société quasi inconnue qui l'avait créé. Nous verrons également en détail un point spécifique de l'AmigaDOS : la structure des fichiers. Mais tout d'abord .....

Un peu d'histoire...

Metacomco est une société britannique, fondée en 1981 et basée à Bristol. Le premier produit de la société fut un interpréteur Basic portable, écrit en BCPL, un précurseur du C. Cet interpréteur fut ensuite adapté pour le 8086 puis vendu à Digital Research Inc. Les royalties de ce Basic permirent à Metacomco de s'installer en Californie et de se faire connaitre aux USA. En 83, Metacomco engage **Tim King**, un informaticien de Cambridge, et commence à s'intéresser au MC68000 que nous connaissons tous et sur lequel Tim King a travaillé depuis 1981. La société produit alors une série d'outils de développements écrits en BCPL : un éditeur, un macro-assembleur et un linker. A ce moment là, il n'y avait pas de système d'exploitation standard établi pour le 68000. Metacomco décida donc d'en écrire un : TRIPOS était né.

Le système d'exploitation TRIPOS était basé sur un noyau multitâche développé à Cambridge en 1976 (c'est vieux...) dans le cadre d'une thèse de doctorat (TRIPOS est le nom familier donné par les étudiants aux examens de fin d'année de Cambridge). TRIPOS a été écrit en BCPL pour un DEC PDP-11 (Mini ordinateur 16 bits de la société Digital) et a été transformé par KING en système d'exploitation multitâche utilisable sur ordinateurs 32-bits. TRIPOS ressemble à UNIX mais comporte pas mal d'innovations : nous verrons la structure des fichiers plus loin. Metacomco a également acquis les droits du Cambrige LISP (qu'on retrouvera sur l'Amiga plus tard) développé au départ pour un IBM 370 puis adapté pour le 68000. La société développera un peu plus tard un compilateur PASCAL.

Le DOS de trois semaines

L'histoire de l'AmigaDOS commence en novembre 1984. Metacomco prend contact avec l'*Amiga Corporation* (qui est sur le point d'être rachetée par Commodore) pour discuter de la vente de leur compilateur PASCAL pour la nouvelle machine d'Amiga Corporation. Pendant ces discussions, il a été révélé que le système d'exploitation de l'Amiga était très en retard par rapport aux prévisions et posait des problèmes (les mauvaises habitudes commençaient... Wait and See pour la version 1.4) . Les spécifications d'Amiga pour le système d'exploitation de Lorraine (c'était le nom du prototype) étaient les suivantes :

- *Il devait être multitâche.*
- *Il devait supporter les entrées/sorties synchrones et asynchrones.*
- *Les entrées/sorties devaient être continues et indépendantes du hardware.*

Toutes ces spécifications reprenaient les caractéristiques de TRIPOS que Metacomco commencait à commercialiser sur machines 68000. Amiga accepta de tester le système dans le cas où leur propre OS ne fonctionnerait pas.

En février 1985, l'accord fut donné à Metacomco et TRIPOS fut adapté sur Lorraine en TROIS SEMAINES grâce à la portabilité du BCPL. La démonstration du système fut un succès, l'ancien OS d'Amiga fut abandonné et la conversion de TRIPOS en AmigaDOS commença. Heureusement pour Metacomco, l'architecture interne de TRIPOS correspondait bien à l'architecture prévue pour l'Amiga. TRIPOS est organisé autour d'un OS classique, avec des commandes en lignes, des drivers de périphériques, des annexes et des communications systèmes (pour les adressages de coprocesseurs, de périphériques...) . Les programmeurs d'Amiga avaient déjà les ROMs contenant les routines d'annexage et les adressages des 'Custom Chips', comme le Copper et le Blitter, qui gèrent l'animation,le graphisme et le son. L'équipe de Metacomco intégra ces routines avec leur système d'entrées/sorties pour disques, fichiers, imprimantes, affichage ainsi que leur interpréteur de commandes pour en faire ce que nous connaissons sous le nom d'AmigaDOS. L'équipe d'Amiga s'occupa de produire l'interface graphique Intuition, qui s'appuie sur l'AmigaDOS. Metacomco s'occupa également de la mise au point du CLI comme d'une interface dédiée aux programmeurs et aux utilisateurs expérimentés.

Les langages de programmation de Metacomco furent également implémentés sur l'Amiga : Pascal, Lisp et Basic.

Le noyau des systemes-TRIPOS et AmigaDOS

Le système TRIPOS comporte quelques nouveautés par rapport à ce qu'on peut trouver sur d'autres OS de micro-ordinateurs, en particulier en ce qui concerne l'organisation des fichiers sur disque, et qu'on retrouve dans l'AmigaDOS. La plupart de ces idées nouvelles viennent de ce que TRIPOS était au départ un projet de recherche en informatique.

TRIPOS est basé sur un concept de tâches multiples et de communications. Quand une application (tâche) démarre, elle est informée du nombre des autres tâches qui tournent en même temps qu'elle. Chaque tâche possède donc un numéro. Notre application va donc pouvoir repérer les tâches dont elle a besoin pour communiquer avec les différents périphériques. Certaines de ces tâches sont, dans ce qu'on appelle en jargon informatique, en "hibernation" en attendant d'être "réveillées" par les différents programmes qui auront besoin d'elles.

Il y a par exemple une tâche de 'déboguage' qui tourne perpétuellement, ce qui est un avantage terrible pour les programmeurs.

!!! Pour pallier à cet inconvénient, un système de code partageable est utilisé pour minimiser la place mémoire lors d'appels multiples à des tâches similaires. On peut donner différentes priorités aux tâches, ceux qui ont été fouiner dans la MountList s'en seront rendu compte, et.chaque application, programme... peut être exécutée en tâche de fond avec la commande RUN <nom de programme>. Le CLI ou le SHELL sont des tâches également, on peut donc en invoquer autant qu'on veut. L'interface système de communication et de message est très semblable à UNIX et est identique pour les périphériques et les applications ; elle comporte des messages de type Open, Close, Read, Write, Seek (Ouvrir, Fermer, Lire, Ecrire, Chercher).

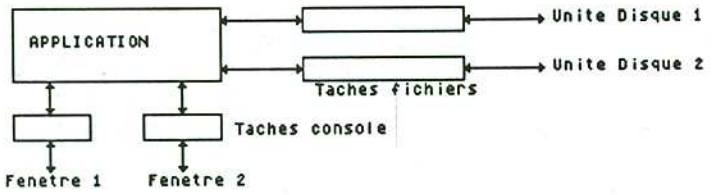


Diagramme simplifié montrant l'environnement possible d'une application.

Chaque périphérique est desservi par sa propre tâche. Toutes les tâches tournent en concurrence les unes par rapport aux autres ou, plus exactement, en pseudo-concurrence, car comme il n'y a qu'un processeur central, le 68000, chaque application dispose à tour de rôle des ressources qui lui sont nécessaires en envoyant et en recevant des messages (*Et oui, l'Amiga n'est pas encore une machine multi-processeur à architecture parrallèle, peut être qu'avec les transputers...*). Si un programme nécessite 200 octets de stockage sur disque, il envoie un message à ce que j'ai appelé dans la figure la tâche fichier en lui demandant de lui allouer cette place sur le disque. La tâche fichier, de son côté, a son propre buffer cache et va prendre un secteur (512 octets) dans cette mémoire cache, puis va rentrer en communication avec l'unité disque souhaitée qui a également son propre buffer (dans ce cas, des pistes sur le disque) et lui transférer ce secteur. De cette façon, toutes les pistes à écrire sont lues en une seule fois. La tâche fichier envoie alors un message au programme de départ pour l'informer que le stockage est maintenant possible (ça va plus vite à faire qu'à dire ...).

Une des conséquence de ce système est que, contrairement à des systèmes simples comme MS-DOS ou le défunt CP/M, les accès disques peuvent se faire apparemment aléatoirement sans que l'utilisateur n'intervienne.

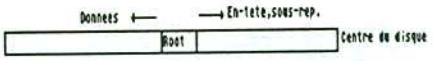
La seule limitation au nombre de tâches simultanées est la mémoire disponible, puisqu'il n'y a pas de système de mémoire virtuelle : une mémoire virtuelle utilise temporairement les mémoires de masse (disques) en attendant que la RAM soit de nouveau disponible. Apple s'y met avec le nouveau système 7.0 du MacIntosh, alors monsieur Commodore, et cette version 1.5

La structure des fichiers sur le disque

C'est sur le terrain de la structure des fichiers sur disque que TRIPOS est radicalement différent. Pour commencer, il n'y a pas de pistes de répertoires sur un disque TRIPOS, et en fait il n'y a pas de répertoire du tout dans le sens habituel de table de nom de fichier. D'ordinaire, un répertoire contient des pointeurs vers des noms de fichiers. A la place TRIPOS utilise un 'Root Block' qui est placé au centre du disque, généralement sur la piste 0. Ce Root Block,(ou secteur racine, je garde volontairement les termes anglais pour ceux qui bidouillent avec les éditeurs de piste et de secteurs...) contient le nom du volume ainsi que les dates de création et de dernière modification. Vient ensuite la 'Hash Table' (table de vérification) par laquelle les fichiers ou les noms de sous-répertoires sont transformés en numéros de secteurs. Chaque secteur ainsi pointé peut donc être un fichier ou un répertoire conduisant à une structure arborescente comme on peut en trouver sous UNIX ou MS-DOS. Il peut se produire des collisions : supposons que les deux fichiers 'Chorizo_Kid' et 'El_Yéti' soit contrôlés par le même secteur. Des secteurs d'extension vont être chainés sous le secteur de vérification, et la collision sera évitée en chainant les fichiers !

Les sous-répertoires ont la même structure que le secteur racine, alors que les entêtes de fichiers contiennent le nom du fichier, la date, ses attributs (S,H,P,A,R,E,W et D) et une table comportant le nombre de secteurs de données du fichier. La taille d'un secteur est fixée à 512 octets en AmigaDOS (1024 octets sous le système TRIPOS). Quand un en-tête de fichier déborde de la place allouée par la table, il se raccorde à un secteur d'extension selon le principe décrit plus haut.

Pour optimiser la vitesse d'accès aux données, les en-têtes de fichiers et les sous-répertoires sont assignés d'un côté du Root block, et les blocs de données de l'autre côté. Ainsi, les secteurs consécutifs d'un même fichier sont regroupés ensembles.



Ce système a plusieurs avantages, comparé aux systèmes d'exploitations plus

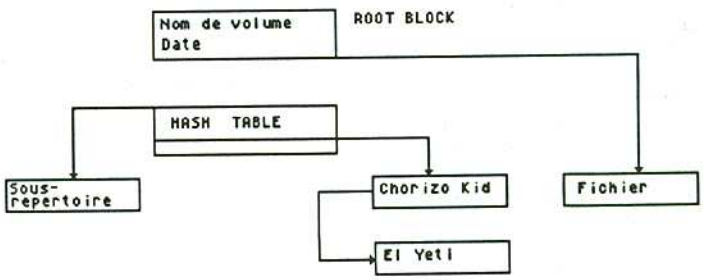


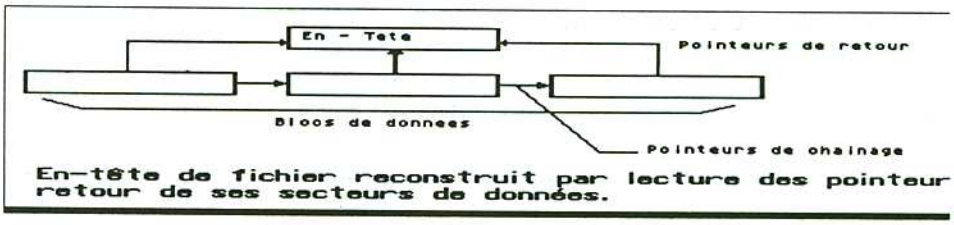
Diagramme montrant un exemple de 'collision'. Les secteurs d'extensions sont chainés sous le secteur de contrôle et les fichiers sont chainés.

conventionnels. En particulier, il n'y a de limite à rien : les fichiers sont régis par la seule capacité de stockage du disque. De plus il n'y a pas de distinction entre les fichiers binaires et les fichiers ASCII, car ils ne contiennent pas d'indicateurs de fin de fichiers comme les CTRL-Z sur d'autres systèmes. Du point de vue du disque, tous les fichiers sont identiques : juste des secteurs de 'matière'.

Il y a encore plus fort (si,si...). Tous les secteurs constituant un fichier contiennent des pointeurs vers le prochain secteur en ligne (pour un meilleur accès séquentiel) et également un pointeur de retour vers le secteur d'en-tête de fichier. C'est une trouvaille géniale car même si un en-tête de fichier est complètement détruit, on peut le reconstruire complètement en lisant ces fameux pointeurs de retour contenus dans les secteurs de données : les secteurs de données contiennent chacun leur propre 'carte d'identité'. Le diskdoctor du DOS permet selon ce principe de reconstruire complètement et automatiquement un disque, fichiers et répertoires, et ce à presque tous les stades de détérioration.

Ce type de stockage est un grand pas en avant dans la sécurité des mémoires de masse comparé à MS-DOS par exemple, où la destruction d'une piste d'un répertoire peut conduire à la perte définitive des données.

En contrepartie, le seul défaut imputable au système de l'AmigaDOS est sa lenteur lors des listings de répertoires, et des opérations sur les fichiers en général. En effet, il n'y a pas de FAT (File allocation table), c'est à dire pas d'endroit unique auquel se référer pour chercher un fichier, toute l'arborescence du disque doit être parcourue pour trouver le nom cherché. On voit désormais, avec le multi-tâche et les temps d'accès disque assez imprévisibles, la nécessité de traiter les disquettes, en particulier lors des changements, avec beaucoup de douceur !. TRIPOS (et donc AmigaDOS) garde en mémoire une représentation de l'utilisation du disque (une sorte de FAT donc...) qui comporte un bit pour chaque secteur utilisé. Comme on l'a vu au début (si vous ne l'avez pas oublié !) chaque tâche fichier a son propre buffer en mémoire, et après chaque accès disque, il y a une période de 2 à 3 secondes pendant laquelle la tâche scanne son buffer et met à jour le disque d'après sa représentation en mémoire. Si le disque est enlevé pendant ces quelques secondes (ce que tout le monde a déjà expérimenté au moins une fois), la mise à jour du disque (qui n'est plus là, je le rappelle car j'en vois qui dorment dans le fond) est invalidée ,une requête système apparaît et quand le disque est réinséré, une tâche de validation va automatiquement être invoquée pour reconstruire la représentation du disque en mémoire. En fait, la seule façon de perdre de l'information est de retirer un disque quand le lecteur est en train de tourner. A ce propos, il a été question pendant un temps d'avoir un système d'éjection soft comme sur le MacIntosh d'Apple, mais l'idée a été abandonnée.



En-tête de fichier reconstruit par lecture des pointeur retour de ses secteurs de données.

L'AmigaDOS reconnaît une disquette par son nom de volume et peut donc la retrouver dans n'importe quel lecteur, ou, demander son insertion dans n'importe quel lecteur. Il est également possible d'enlever un disque avec un fichier encore ouvert, d'utiliser un autre disque, de replacer le premier, et de retrouver le fichier dans le même état.

Comme sous UNIX, les périphériques sont adressés comme des fichiers, avec un nom de périphérique remplaçant le nom de volume dans les commandes. Par exemple, le périphérique CON: peut être suivi des paramètres :

CON:20/20/100/100/MaFenètre.

Les sorties séries et parallèles peuvent être adressées de la même manière.

Voilà la petite histoire de l'AmigaDOS. On peut comprendre sa maturité et ses innovations techniques par le fait que TRIPOS existait déjà depuis près de 10 ans à la sortie de l'Amiga et qu'il était issu d'un projet de recherche.

A la prochaine fois...

STEFF.

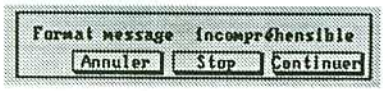
Pro Page
O la méchante bogue

Méfiez-vous si vous êtes utilisateur de **Professional Page** version 1.2f. Nous ne parlons pas souvent de bogues dans ces colonnes parce que chaque programme en a et personne n'est parfait. Mais nous avons récemment critiqué les premières versions de PageStream (le nombre de gourous dépassant la limite du tolérable) et maintenant c'est le tour de Professional Page.

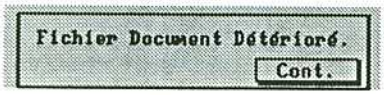
Cette version de Professional Page contient un bogue à faire tomber les poils d'un gorille. Nous en avons parlé avec **Gold Disk** (par téléphone) il y a deux mois, et encore à Cologne il y a un mois. Nous sommes aussi enregistrés chez Gold Disk comme utilisateurs, étant parmi les premiers acheteurs de ce programme au jour même de sa sortie à l'Ami-Expo de Los Angeles en janvier 1988.

Mais cette fois Ed: rage de colère parce que pour la deuxième fois en deux mois il a perdu quatre heures de travail et la nuit prochaine il dormira quatre heures de moins pour rattrapper. S'il dormait beaucoup cela serait moins grave...

En bref, vous travaillez jusqu'à minuit à fignoler votre page, vous allez au lit, vous vous levez à 6 heures du mat pour continuer, vous essayez de charger votre page depuis le disque dur mais ce qui arrive sur votre écran est la boîte-requête suivante:



Vous vous frottez des yeux, vous cliquez sur *Continuer* et on vous présente l'horrible vérité dans la boîte-requête suivante:



Vous vous dites, ce n'est pas grave, j'ai fait une sauvegarde sur disquette avant d'aller rêver... Vous insérez votre disquette, vous chargez la page... et vous voyez les mêmes boîtes-requête s'afficher sur l'écran.

Les gens de Gold Disk sont très sympatiques, ils vous diront que la dernière version de Professional Page, le 1.3, peut récupérer ces fichiers illisibles. Mais jusqu'à là, à notre connaissance, ils n'ont rien fait pour avertir les utilisateurs professionnels de ce bogue et ils n'ont pas envoyé une version corrigée, même à la presse! Et en même temps cela fait deux mois qu'ils vendent la nouvelle version aux Etats-Unis contre du vrai fric... Ah, râle, râle..*$!#à§£8!!!

PS: La belle société Gold Disk vous recommande, si vous êtes utilisateur de ProPage1.2, de sélectionner tous les blocs de texte de votre document, l'un après l'autre, avant d'aller dormir et de les sauvegarder en ASCII (c'est la fonction sauver bloc), comme ça le lendemain matin vous aurez au moins vos textes et leurs caractéristiques typographiques, même si vous n'avez plus la forme (colonnes, encadrements, etc.) de leur mise en page.

ZORGLUB

SHELL POUR DEBUTANTS

dernière épisode:

Zorglub présente un Shell personel

Cette fois-ci, pas de délire, c'est du sérieux. Cramponnez-vous, pour faire tout ce qui suit, il vous faudra un peu de temps et de persévérance.

Vous avez lu la série des articles CLI puis SHELL pour Débutants, vous avez la doc du WorkBench 1.3 en français, malgré cela vous n'êtes pas anglophobe pathologique, sinon arrêtez tout de suite, car nous allons faire appel à des programmes du Domaine Public dont les documentations sont en général en anglais; l'Amigados n'est plus aussi mystérieux, et vous avez même pris goût à utiliser le Shell pour effectuer toutes sortes d'opérations qu'on ne peut pas effectuer à partir du Workbench et de ses icônes (remarquez, j'utilise toujours le Workbench dans certains cas précis; si quelqu'un dans votre entourage veut utiliser un traitement de texte, ce n'est pas la peine de lui apprendre le Shell pour cela!).

Si telle est votre situation, vous devriez déjà exprimer un certain nombre de souhaits, car dans l'AmigaShell tel qu'il nous est livré avec la machine, il manque certaines choses.

Pour ma part, voici ce que j'aurais aimé pouvoir faire, et qu'on ne peut pas faire à partir des disquettes ***Workbench*** et ***Extras*** livrées avec la machine (l'ordre n'est pas une ordre de priorité quelconque, c'est comme çà me vient):

1/ Utiliser les touches F1 à F10. Là, je vais faire un commentaire acide. J'ai toujours trouvé ahurissant, tant sur un PC que sur l'Amiga, qu'on ne donne à l'utilisateur aucun accès à la programmation de ces touches, sauf à l'intérieur de programmes d'application.

2/ Ouvrir instantanément une fenêtre Shell en avant-plan, quelle que soit l'écran ou la fenêtre en service, sans avoir à retourner à l'écran du Workbench ou à une autre fenêtre Shell

3/ Réduire la taille de la fenêtre Shell courante à celle d'un timbre-poste et l'expédier dans un coin de l'écran (les américains appellent cela iconifier la fenêtre), puis bien sûr lui rendre la taille normale

4/ Agrandir la fenêtre à tout l'écran sans devoir d'abord déplacer la barre de titre puis le gadget de taille

5/ Activer une fenêtre rien qu'en amenant le pointeur dedans

6/ Eteindre ou assombrir l'écran après un temps d'inactivité, de manière à préserver le phosphore

7/ Sauver l'historique des commandes. Un mot d'explication. Vous aurez sans doute remarqué qu'au moyen des touches de curseur, vous pouvez rappeler un certain nombre des commandes que vous avez précédemment exécutées, et les relancer par un simple retour de chariot. On dit que le Shell conserve un historique des commandes. Il serait bien commode de sauver certaines séquences de commande, qui reviennent souvent, dans un fichier qu'on pourrait rappeler; quelle économie de frappe!

8/ Disposer de commandes qui acceptent des arguments multiples, permettant par exemple de faire tous les ASSIGN en une ligne

9/ Disposer de commandes qui acceptent les "jokers" (caractères pouvant représenter n'importe quel autre caractère) standard de l'industrie, à savoir * et *.* plutôt que ? et #, d'autant que ce dernier caractère, sur nos claviers français, demande de presser trois touches à la fois et est d'usage fréquent

10/ Disposer d'une commande DIR qui s'affiche sur plus de deux colonnes et dont la moitié de l'affichage ne se déverse pas dans le néant situé dans le prolongement de l'écran vers le haut

11/ Disposer d'un PIPE utilisable. Celui qui est fourni avec l'AmigaShell n'est pas pratique, car pour bien fonctionner il faut travailler dans plusieurs fenêtres à la fois. Que diriez-vous de pouvoir faire, dans le style d' UNIX:

WB1.3> list | sort | more ?

12/ Accélérer la souris, en d'autre termes, diminuer l'amplitude du mouvement à effectuer pour faire traverser tout l'écran par le pointeur.

Heureusement, le Domaine Public est là pour nous aider. On peut d'ailleurs remarquer que Commodore, au fil des ans, ajoute dans chaque nouvelle version du logiciel système des utilitaires en provenance du domaine public. Un exemple typique est ***IconX*** qui permet de lancer un fichier script à partir d'une icône.

Je vais vous proposer dans cet article une variante possible d'amélioration de l'environnement AmigaShell, qui repose sur 3 éléments principaux :

- le programme ***ConMan***
- le programme ***MachII***
- la bibliothèque ***ARP***.

J'insiste sur le fait que ce n'est qu'une variante possible; il existe dans le Domaine Public un tas de petits utilitaires permettant de réaliser l'une ou l'autre des fonctions mentionnées ci-dessus.

Après une brève description des fonctionalités additionnelles obtenues par cette combinaison, je vous donnerai la composi-

tion d'une disquette Workbench qui vous permettra d'en bénéficier même sur un Amiga 500 sans extension de mémoire.

A. ConMan.

ConMan a été présenté dans le numéro 14 d'*A-News*, je n'y reviendrai pas. Simplement, c'est lui qui permettra de réaliser les souhaits 3, 4 et 7 plus, en collaboration avec la bibliothèque ARP, le souhait 11.

B. MachII.

Nous reprenons ici une illustration de la fenêtre de commande de ce programme.

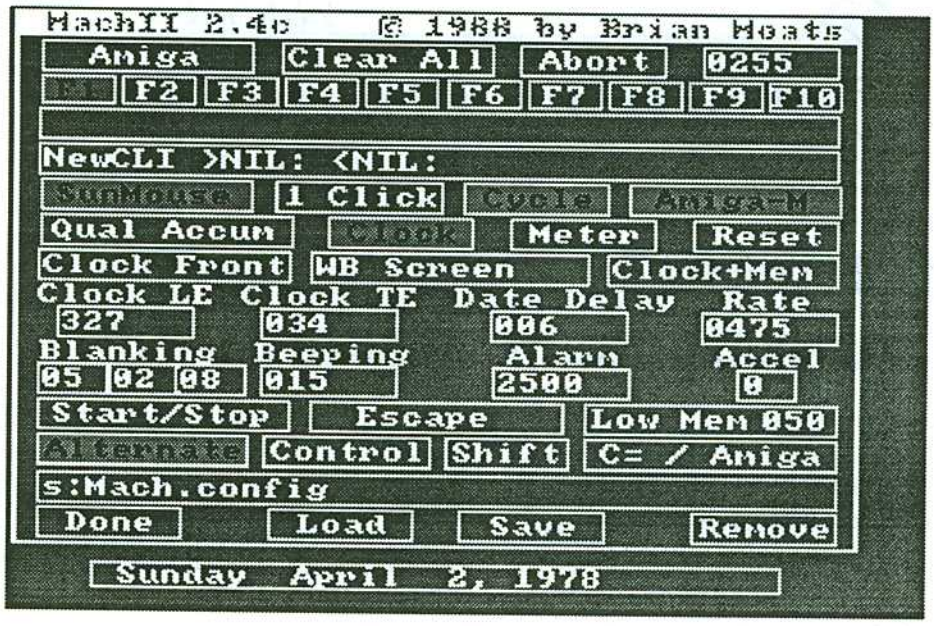
MachII répondra à nos souhaits 1,2,5,6 et 12 ; l'examen de sa fenêtre de commande vous montre qu'il fait encore bien d'autres choses. Attention: pour programmer " à la volée " les touches de fonction par MachII, ne pas utiliser la fenêtre de commande, il y a des problèmes de clavier français (ces problèmes existent sur tous les programmes de ce genre, comme par exemple FuncKey); utiliser l'approche par ALT-ESC décrite dans la doc et qui marche très bien (ceci est une correction à mon article du n°16 de *A-News*; au passage, merci à Julien Schnurr de Merlebach).

C. La bibliothèque ARP

Ici, un peu d'histoire peut être utile. Lors de la sortie de l'Amiga, un groupe de développeurs américains choqués par le peu de convivialité du CLI au regard des possibilités de la machine, avait développé un jeu de commandes de remplacement, et une bibliothèque (library) pour les accompagner. Ils avaient nommé ce produit **ARP** (*AmigaDos Replacement Program*). Avec le temps, l'attitude positive de *Commodore* vis-à-vis du Domaine Public amena ce groupe à changer la dénomination recouverte par le sigle ARP en ***AmigaDos' Resource Project,*** ce qui est évidemment bien différent.

La dernière version de *ARP* (la 1.3) se compose de trois éléments:

- un jeu de commandes plus performantes, et moins encombrantes que les commandes de l'AmigaShell (les 52 commandes que ARP et Amigashell ont en commun occupent 45382 octets en version ARP par rapport à 118426 octets en version AmigaShell)
- une bibliothèque qui les soutient
- un gestionnaire de type Shell, nommé Ash, également plus performant que l'AmigaShell.



Ecran de MachII

La bibliothèque ARP répondra à nos souhaits 8, 9 et 11 (le 11 en liaison avec ConMan), tout en apportant de nombreux autres avantages, l'un d'eux étant de permettre l'exécution d'un certain nombre d'utilitaires du Domaine Public qui requièrent sa présence.

Pour contenir cet article dans un volume raisonnable, je ne vais pas non plus détailler les caractéristiques de la bibliothèque ARP et du gestionnaire ASH. Reportez-vous à la documentation.

Les astucieux auront remarqué que la réponse au souhait 10 n'a pas été donnée. Il suffira d'ajouter au contenu de votre répertoire C: une commande qui s'appelle ***LS***, elle aussi inspirée de la commande correspondante d'UNIX. Elle vous présente le contenu d'un répertoire sur 5 colonnes (moins si certains noms sont trop longs), les sous-répertoires apparaissant en rouge.

Enfin, vous trouverez sans doute avantage à remplacer ***Ed*** et ***Edit*** de votre répertoire C: par ***AZ***, un éditeur convivial qui permet l'usage de la souris; il peut déjà faire pas mal de choses pour un programmeur, les choses compliquées sont faites avec ***EMACS*** ou ***DME***, mais c'est plutôt pour les spécialistes. AZ est un bon programme, réalisé par un Français, raison de plus pour l'acquérir.

Où trouver ces programmes ?

La plus récente version de ConMan se trouve sur *Fish 165*.

MachII se trouve sur *Fish 163* mais vous pouvez aussi utiliser ***ClockDJ*** (sur *Mia #1*) ou encore ***DMouse*** (sur *Fish 168* ou *Fish 238*).

LS est sur *Fish 236* et en téléchargement sur *36-15 Deep*.

Le plus difficile est de trouver la librairie ARP 1.3. Je l'ai trouvée sous forme d'un fichier ZOO sur *36-15 SM1*, si ma mémoire est bonne, mais la doc complète des commandes de la version 1.3 n'a été publiée que récemment et m'est parvenue par *Usenet*. On trouve aussi la bibliothèque ARP1.3 et une documentation très succincte des commandes sur l'une des disquettes qui accompagnent le livre canadien " ***Comprendre et bien exploiter son Amiga*** ", diffusé en France par *Titus*. En attendant qu'elle apparaisse sur une disquette diffusée en France, si vous la voulez, laissez-moi un mot en bal ZORGLUB2 sur DEEP ou écrivez à la revue qui transmettra.

Pour ceux qui veulent le summum, il y a le ***Shell*** de Mat Dillon, amélioré par deux développeurs italiens (c'est la version 3.02); on la trouve sur la disquette *FRAUG Utilitaires1* et la description détaillée en a été commencée dans le numéro 4 du journal FRAUG. Ce n'est pas une mauvaise idée que d'adhérer à FRAUG! On trouve la version 3.03 sur Fish 223. Çà s'appelle ***Csh***.

Constitution d'une disquette Workbench à partir de ces éléments

Tout d'abord, faut-il préciser qu'il y a lieu de travailler sur une copie, et que l'original ne doit JAMAIS être déprotégé en écriture!!! il semble qu'il y ait encore des gens qui arrivent à bousiller leur disquette système. Le procédure correcte à la réception d'un Amiga est la suivante, pour chacune des deux disquettes fournies:

1/ Faire de chaque disquette DEUX copies, appelons-les A et B

2/ Fixer avec un petit bout d'autocollant la protection en écriture des disquettes originales et les ranger "en lieu sûr"; moins on les introduira dans un lecteur, moins on courra de risque d'être planté pour de bon un jour ou l'autre

3/ Protéger les disquettes "A" en écriture et les considérer comme des originaux

4/ Utiliser les copies "B" comme copies de travail; en cas de dégâts, les reconstituer à partir des copies "A".

Voyons maintenant comment organiser notre disquette Workbench améliorée, appelons-la par exemple ArpWb.

En faisant quelques additions et soustractions, on constate que l'on peut, en virant quelques commandes et utilitaires peu utiles, et grâce à l'encombrement réduit des commandes ARP, trouver la place pour ajouter sur la disquette les programmes et bibliothèques nécessaires, tout en conservant l'AmigaShell d'origine si on le souhaite.

Installation de ARP

Dans les fichiers fournis avec ARP1.3, il y a un programme ***ARPInstall***, qui remplace les commandes du répertoire C: par leurs équivalentes ARP, sans toucher aux quelques commandes d'origine qui n'ont pas d'équivalent ARP. Ce programme installe aussi la bibiothèque ARP dans le tiroir LIBS:, et le gestionnaire ASH dans le tiroir L: .

Comme ce gestionnaire ASH contient les commandes courantes utilisées dans les scripts - comme *if, else, endif, skip, lab* etc. - on peut les enlever du répertoire C: et gagner environ 5 koctets. Il faudra toutefois laisser dans c: les commandes ENDCLI pour pouvoir refermer le CLI de démarrage et RUN dont MachII a besoin.

Il y aura des modifications à faire dans la séquence de démarrage, mais je les ai regroupées plus loin.

Pour ne pas prendre le risque d'avoir à un moment donné un message d'erreur :

Volume ArpWb is full

virer les fichiers suivants:

dans **Utilities**, *Clock, ClockPtr* (il y a une horloge dans MachII) et au besoin *Notepad* ou *Calculator.*

Installation de ConMan.

Copier les fichiers *ConMan, SetCman* et *History* dans **C:** et *ConHandler* dans **L:** . Une ligne à ajouter dans la séquence de démarrage (voir plus bas). Pour pouvoir utiliser les PIPES comme indiqué plus haut, ajouter une entrée dans la *MountList* (elle est dans le tiroir **DEVS:**) comme suit:

PIP: Handler = L:ConHandler
StackSize = 600
Priority = 5
GlobVec = 0

#

Pour forcer l'utilisation du gestionnaire ConMan, au cas où vous décideriez de garder NewCon: en service, ajoutez aussi :

CNC: Handler = L:ConHandler
Stacksize = 600
Priority = 5
GlobVec = 0

#

Installation de MachII.

Copier le fichier *MachII* dans le répertoire **C:** . Une ligne dans la séquence de démarrage, voir plus bas.

S'il vous reste au moins 22 koctets sur la disquette, vous pourrez remplacer *Ed* et *Edit* par *AZ.*

Modification de la séquence de démarrage:

à l'aide de ED, ou de AZ, ajoutez dans le fichier *s:startup-sequence* juste avant la ligne " LoadWB delay etc: "

les lignes suivantes:

ConMan -c -b1000
run > nil: MachII -l100
Virusx

Ensuite, dans le fichier *s:StartupII*, avant la ligne "Resident Mount Remove etc. ", ajoutez les lignes:

mount pip:
mount cnc:

Il faut encore modifier le fichier s:Shell-Startup; le plus simple est de tout vider et de le remplacer par:

alias ns ashell cnc:0/0/640/ 200/ ArpShell
alias es endcli
prompt "*e[0;33;41m%N*e[0m %S*e0[0;33;40m>*e[0m"
path c: ram: sys:utilities sys:system s: add
cd sys:

Passez ensuite sur l'écran du Workbench, cliquez sur l'icône de la disquette ArpWb, puis une fois dans l'icône Shell. Activez la fonction *Info* du menu Workbench, et, dans la fenêtre qui apparaît, remplacez ce qui se trouve dans le rectangle " Default Tool " par

c:ashell

Nous sommes presque au bout de nos peines. Démarrez votre système sur la disquette ArpWb, et, si tout se passe bien, apparaîtra au bout d'un certain nombre de laps l'écran familier du Workbench, avec dans la barre de titre les fenêtres, réduites à une simple barre, de VirusX et de MachII. Cette dernière affiche alternativement la date, puis vos capacités de mémoire et l'heure. Cliquez dedans avec le bouton droit de la souris, pour faire apparaître le tableau de commande de MachII. Dans la boîte de la quatrième rangée (juste au-dessus de SUNMOUSE), remplacez ce qui s'y trouve par:

ashell cnc:0/0/640/200/ArpShell

dans la grande boîte de l'avant-dernière ligne, écrivez:

s:Mach.config

puis choisissez dans les autres boîtes les options qui vous plaisent. Juste à côté de SUNMOUSE, se trouve une boîte dans laquelle je vous conseille de choisir l'option " 2 CLICK ". Cette option sert à déterminer combien de fois il faut cliquer dans un coin de fenêtre qui dépasse pour la faire passer à l'avant-plan. Si vous choisissez " 1 click ", lorsque vous travaillerez avec Deluxe Paint par exemple, le programme ne saura pas si vous voulez déposer un pixel ou amener à l'avant-plan une fenêtre qui y est déjà, et il n'aimera pas; certains traitements de texte n'aiment pas non plus. Tout ceci fait, cliquez dans "SAVE" pour que MachII s'en souvienne.

A présent, pour ouvrir une fenêtre SHELL, vous avez trois possibilités:

- cliquer dans l'icône SHELL du Workbench

- taper "**ns**" dans une fenêtre SHELL activée

- presser simultanément ALT et ESC. Cette dernière possibilité sera particulièrement utile lors de l'apparition du requester

Software error, task held
Finish all disk activity, etc.

Lorsqu'il apparaîtra un jour ou l'autre, surtout, ne vous laissez pas impressionner, ne cliquez dans aucun des deux rectangles

de ce requester; ouvrez un nouveau SHELL par ALT-ESC, ou retournez dans l'écran d'un autre programme que celui qui a planté en pressant simultanément Amiga gauche et virgule, tout ceci grâce à MachII, sauvez ce qui est en cours et seulement alors redémarrez le système.

Avant de vous quitter, je vous dois quelques explications sur les modifications de fichiers que je vous ai demandé d'effectuer.

Dans la startup-sequence:

Conman -c -b1000 installe Conman, assigne ConHandler comme gestionnaire de fenêtres par défaut, et donne une taille de 1000 octets à la mémoire d'historique

run > nil: MachII -l100 MachII est mal élevé, d'où le run > nil:
-l100 le fait apparaître au bon endroit dans la barre de titre de l'écran du Workbench

Dans la séquence Shell-Startup:

les deux premières lignes vous permettent d'ouvrir une fenêtre en tapant simplement "ns" et de la fermer en tapant "es". Mettez-y d'autres abréviations si celles-ci ne vous conviennent pas. De plus, la première ligne force la fenêtre à s'ouvrir sous ConMan. La troisième ligne est pour faire joli, vous verrez bien ce qu'elle donne. La suivante est là pour s'assurer que, quelle que soit la manière d'ouvrir une fenêtre SHELL, vos définitions de PATH soient conservées.

La disquette que vous aurez ainsi constituée marche et répond à tous les souhaits exprimés plus haut. Elle permet le cas échéant d'utiliser l'AmigaShell à la place de ASH. Elle a l'inconvénient d'être inutilement lente.

Il vous appartient maintenant, en étudiant en particulier la documentation de ASH et des commandes ARP, de modifier les fichiers startup-sequence et startupii pour en enlever ce qui est inutile, et en accélérer le déroulement. Ce travail de réflexion et d'essais vous sera très utile; quand vous l'aurez fait avec succès, vous pourrez prétendre au titre d'utilisateur confirmé du SHELL.

Si l'anglais vous cause vraiment trop de problèmes, j'ai traduit la doc de ConMan, et si je reçois plus de 20 demandes, je traduirai celle de MachII.

Tout ce que je vous propose de faire comme modifications et ajouts à votre disquette Workbench représente une certaine quantité de travail, mais je vous garantis que vous ne le regretterez pas. L'Amiga est une machine que l'on peut personaliser, il serait dommage de s'en priver.

Le signe infaillible de votre maîtrise sera le suivant: un jour vous direz: "*cet animal de Zorglub n'a rien compris, il y avait moyen de faire telle ou telle chose plus facilement ou plus élégamment* ". Lorsque ceci arrivera, faites-en profiter tout le monde en écrivant à la revue.

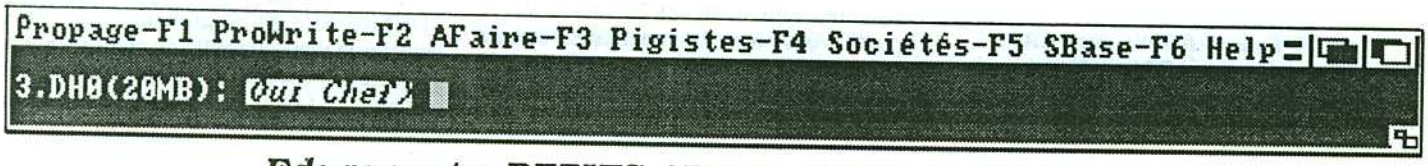
Dans la fameuse revue américaine ***AmigaWorld***, il y a une rubrique "*Hors d'oeuvres*" dans laquelle les lecteurs font part de leurs expériences et donnent des tuyaux. Certains font parfois sourire car ils sont vieux comme le monde et ils reviennent périodiquement, mais au moins c'est vivant, et j'y ai appris pas mal de choses.

Il ne tient qu'à vous de faire la même chose dans ***A-News***.

Bon courage!

Zorglub

Ed: La fin de cette série de "Shell pour Débutants" ne signale heureusement pas la fin de la collaboration de Zorglub au journal. Atteng voir!



Ed: raconte: DEPUIS ALIAS, JE VIS DANS LE CLI (Ou plutôt, Je me démêle avec le Shell....)

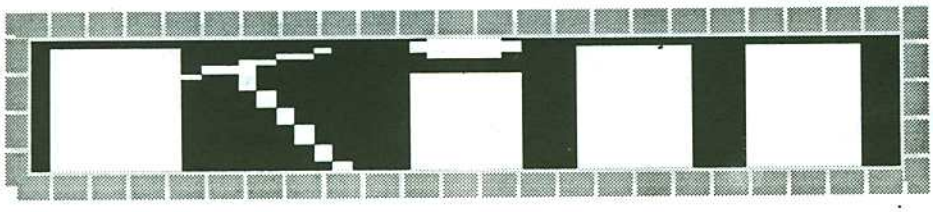
Un Amiga avec beaucoup de mémoire et un disque dur est une machine de rêve, surtout quand on découvre la commande "*Alias*" de l'AmigaDos 1.3. et le programme KeyMapEditor du domaine public (sur Hermes Prestige No1 avec doc en français).

Ma liste d'Alias est presque aussi longue que mon bras - on y trouve de tout. Voici un extrait du fichier shell-startup qui se trouve dans mon tiroir "s".

```
alias $ say Wife, you make nice coffee.
alias ad run dh0:flow "dh0:addresses"
alias calc run dh0:calculator
alias clock run clock digital2 date
alias copysb copy dh1:bases/sbpro/data to df0: all
alias deep run dh0:utilities/minitel/TelechargeurDEEP
alias dpaint run dh1:graphism/deluxepaint/dpaint
alias formatquick format drive df0: name Empty quick
alias formatsb format drive df0: name abonnements quick
\alias GB execute dh0:s/backup-script
alias help run qed dh0:s/shell-startup
alias keymap run dh0:utilities/keymaped/keymaped
alias normal echo "*E[0;0H*E[40;31m*E[J"
alias pc run dh0:pc/pcwindow mono
alias pp run dh1:trtext/ppage/ppage -1m4
alias ppvs run dh1:trtext/ppage/ppage -w1m4
alias print run copy [] prt:
alias pro execute s:spat protect []
alias ps1 copy dh1:trtext/ppage/data/psprlg1.1 to
dh1:trtext/ppage/data/psprlg
alias ps2 copy dh1:trtext/ppage/data/psprlg1.2 to
dh1:trtext/ppage/data/psprlg
alias q run qed []
alias show dh0:c/vilbm
alias st run qed dh0:s/startup-sequence
alias stsh run qed dh0:s/shell-startup ....etc....etc
alias sy cd sys:
alias vs vscreen 700 825
alias £ say rod, fayrme ta guhl.
Prompt "%N.%S *e[7m*e[3mOui Chef>*e[0m "
etc...etc
```

Il suffit de taper $ dans le shell pour rappeler à ma femme qu' il est temps de faire le café, ou "vs" pour configurer l'Amiga en mode virtuel screen avec des dimensions 700x825 (suffisamment grand pour visionner une page entière sous Professional Page). Mieux, avec KeyMapEditor j'ai programmé sur les touches de fonction des alias des programmes dont je me sers le plus souvent. Mieux, la liste des touches de fonctions est là dans la barre-tître de ma fenêtre Shell, fait avec la ligne suivante dans le startup-sequence: **newshell "newcon:0/0/570/30/Propage-F1 ProWrite-F2 AFaire-F3 Pigistes-F4 Sociétés-F5 SBase-F6 Help"**

Avec la fonction "sunmouse" de DMouse il suffit de positionner le curseur sur la fenêtre shell et de taper sur une touche de fonction pour gérer l'Amiga et toutes ses possibilités. Le Workbench n'est presque plus utilisé. - Ed:



A toute l'équipe d'A-News je souhaite une bonne année et tout ce qui s'ensuit.

Je passais parmi les pages de la revue quand soudain je fus brutalement frappé par la fin d'un article sur ***ARexx***; j'ai lu "*Remerciements particuliers à Jean-Charles et Cédric2*" Il est temps de rétablir la vérité, j'en ai déja fait la remarque au petit génie qui monte... Je porte ce prénom depuis plus longtemps que lui donc, par un détestable esprit revanchard, il sera nommé *Junior* jusqu'à nouvel ordre, non mais!

Bref, c'est tout de même à cause de Junior que vous lisez ces lignes. Malgré sa perfidie, je suis devenu un *find-addict*. Une idée lumineuse m'est venue un petit matin froid, pendant que je versais un peu de café dans mon calva: Il y a des fichiers indésirables sur mon disque dur, les *.fastdir* d'une autre époque, les .bak d'***Excellence*** etc... L'utilitaire ***Find*** écrit par Junior permet de les trouver, c'est sûr mais pourquoi ne pas automatiser la chose? Je délaissai alors la tentante cafetière et, n'écoutant que mon courage pour éviter les cris de l'agonisante V.P. (Je préfère mettre des initiales pour éviter un procès) que les voisins semblaient torturer, je pris mon courage à deux mains, le clavier dans l'autre et me mis à fouiner dans le manuel *AmigaDOS*... Après un Valium et une douche froide il m'apparut qu'***EDIT*** était **LA** solution au problème. Ce petit éditeur mode ligne est bougrement efficace dans les scripts. Bref, voici la démarche à adopter: Utiliser FIND (*Merci Junior*) pour trouver tous les fichiers inutiles, récupérer la liste de leurs pathnames complets et effacer le tout... Simple non?

Kill est à invoquer à partir du Shell, ***Kill.script*** est un fichier de commandes *EDIT* (Le susnommé *EDIT* doit être accessible via un Path judicieux). Pour ce qui est des questions, voyez la simili doc fournie, je l'espère suffisante pour quelque chose de si simple.

Amicalement votre.

Cédric

(Spread the word, not the name!)

La disquette A-News

Pour vous aider à suivre les articles dans ***A-News*** nous avons décidé de regrouper sur une disquette les listings parus dans le journal depuis deux ans, avec certains autres utilitaires du domaine public auxquels nous avons fait référence (y compris ***Find, Kill,*** et ***DiskFixer***)

Cette disquette est disponible chez *Hermes Diffusion* au prix de 20F (voir pages Hermes pour leur adresse).

KILL

```
Rep/A,Fichier/A
Resident C:Delete                ; Accelerons...
Resident C:Echo        ;
FailAt 21                        ; Au cas ou Delete se planterait...
Delete > Nil: Ram:Tmp#?          ; Au cas ou il y aurait deja un Ram:Tmp
Echo "*E[0;0H*E[J"               ; Effaçons l'ecran pour faire propre
Echo "Recherche de(s) <Fichier> en cours...*N"
Find > ram:Tmp -a <Rep> <Fichier>  ; MERCI Junior
FailAt 11                        ; Pour la fin de parcours
Edit > Nil: Ram:Tmp WITH S:Kill.Script TO Ram:Tmp2   ; DELETE automatiques
Execute Ram:Tmp2                 ; Execution!
Delete > Nil: Ram:Tmp#?          ; Un peu de menage
Echo "<Fichier> efface(s).*N"
;Resident C:Delete REMOVE        ; Si il ne reste que peu de Ram
;Resident C:Echo  REMOVE
```

KILL.SCRIPT

```
M1 ; 2000(PR ; B//Delete > NIL: / ; N)
```

KILL.DOC

Pour commencer, je dirais qu'il n'y à aucun copyright pour Kill, faites en ce que bon vous semblera. Encore merci à Junior pour FIND.

Kill et Kill.script sont à mettre dans S:

Syntaxe:
~~~~~~~~
Kill <Répertoire> <Cible>

Répertoire: Répertoire à partir duquel le script va chercher le fichier, sachant que la recherche se fera aussi dans les sous-répertoires.
Généralement on utilisera SYS:.

Cible : Nom de fichier ou caractères génériques, #?.bak ou .fastdir.

Exemple : Kill SYS: #?.tmp
Ceci effacera tous les fichiers portant l'extension ".tmp" et ce, dans tous les répertoires et sous-répertoires du disque dur.

Attention : Ne PAS utiliser les options de FIND (-acgsv) dans la mesure ou FIND est redirigé vers un fichier qui va être traité par EDIT.

Voilà, j'ai tout dit, que la Force soit avec vous.
~~~~~~~~

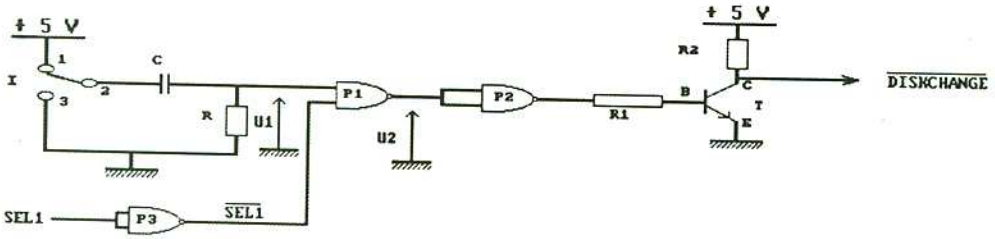
REALISATION DU DISKCHANGE POUR VOS LECTEURS 5 POUCE 1/4

par Fabrice Boussard et Serge Lempereur

Cette réalisation concerne une amélioration du montage paru dans A-News n°2 concernant les lecteurs de disquettes 5 pouces 1/4. Ce montage permet de générer une commande diskchange par l'intermédiaire d'une partie électronique, pour pouvoir initialiser directement une disquette lorsqu'elle a été insérée dans le lecteur comme le fait le 3 pouces 1/2. Il existe plusieurs possibilités pour pouvoir simuler l'instruction DISKCHANGE sur un 5 Pouces 1/4.Elles sont cependant basées sur le même principe : il suffit de posséder un inverseur bipôlaire à 3 positions.

L'inverseur peut être un simple bouton poussoir que l'on actionnera lors d'un changement de disquette ou bien un micro_switch que l'on implantera dans le lecteur lui-même, ou enfin la dernière solution sera de se repiquer sur l'interrupteur qui signal la présence d'une disquette.

SCHEMA DE PRINCIPE :



EXPLICATIONS :

THEORIE :

Tout d'abord pour que l'AMIGA puisse déterminer quel drive a déclenché un ordre de changement de disquette il est nécessaire de synchoniser la ligne DISKCHANGE avec la ligne SEL(ection) du drive concerné.

On utilisera le fait qu'il génère continuellement des impulsions pour sélectionner ses drives internes ou externes pour synchroniser l'ordre de changement de disquette avec la sélection du drive.

ELECTRONIQUE :

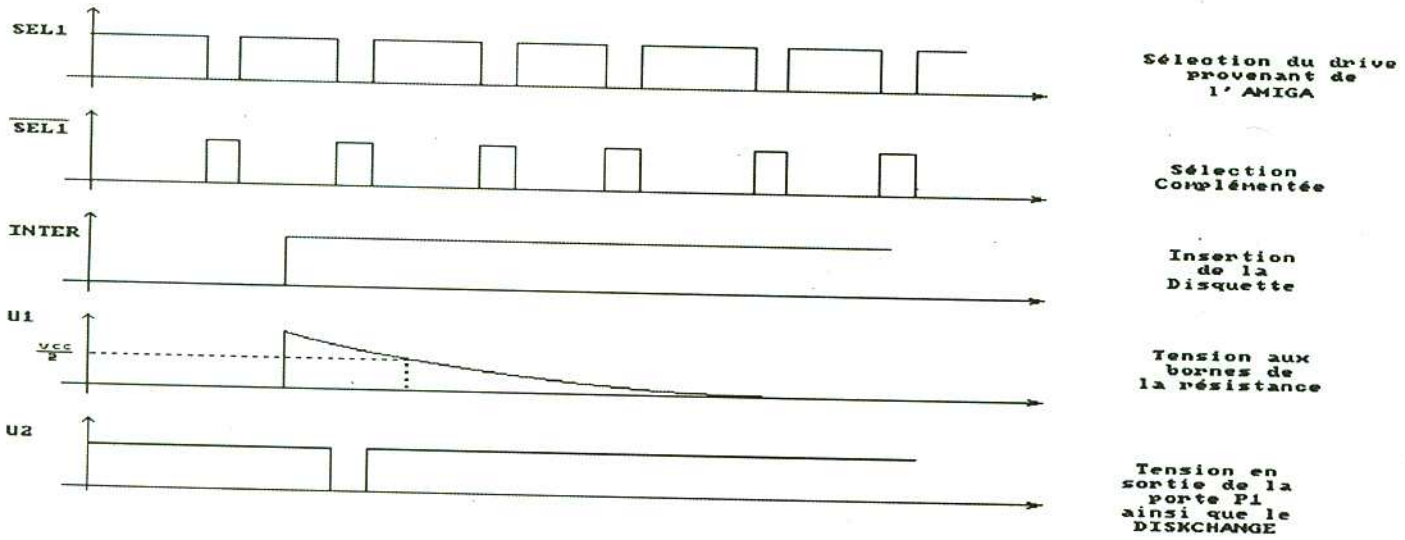
L'interrupteur simulant l'insertion de disquette génère un échelon de tension (variation de 0 à 5 Volts).On utilise un montage C-R (montage dérivateur) qui permet de créer une impulsion de durée définie par la formule T = R * C * Ln 2 (condition de déclenchement de la porte NAND VCC/2 pour les portes à technologie C-MOS).

La porte logique P1 permet tout d'abord la mise en forme du signal aux bornes de la résistance ainsi que la synchronisation de ce signal avec le sélection du drive.

La porte P3 est déja cablée sur la platine de mémorisation du signal moteur, il suffira de repiquer cette ligne vers notre platine.

Du fait que la ligne DISKCHANGE est câblée sur tous les lecteurs, il est impératif d'utiliser une commande en "COLLECTEUR OUVERT" ou autre. On utilisera un transistor NPN commandé par un signal complémenté: d'où le rôle de la porte P2. Comme nous sommes obligés d'utiliser un circuit intégré NAND de la famille C-MOS pour avoir des seuils de basculement à : (la tension d'alimen tation) / 2, voire les explications plus haut, il reste donc 3 portes libres dans le circuit.Donc au lieu d'utiliser un nouveau circuit type 74LS38 (NAND à collecteur ouvert), nous allons créer le "COLLECTEUR OUVERT" avec les portes restantes et l'adjonction d'un transistor.

CHRONOGRAMMES :



EXPLICATIONS :

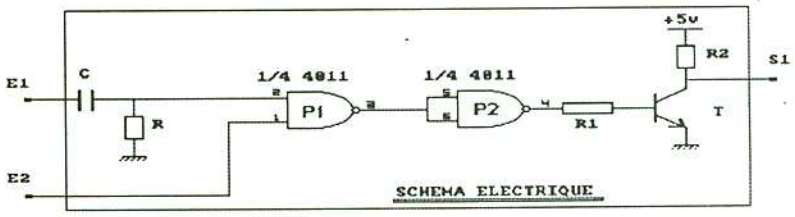
On considère qu'à l'origine aucune disquette n'est dans le lecteur. L'interrupteur est en position 3. V interrup = 0 , U condensat = 0 , U résist = 0. Lorsque l'on insère une disquette l'interrupteur passe en position 1.

Le condensateur se charge exponentiellement jusqu'à la tension d'alimentation. La tension aux bornes de la résistance varie de VCC à 0 volts exponentiellement pour vérifier le des mailles :

U cond + U résist = VCC = 5V

La remise en forme du signal aux bornes de la résistance est réalisée par l'intermédiaire de la porte P1.

SCHEMA ELECTRIQUE :

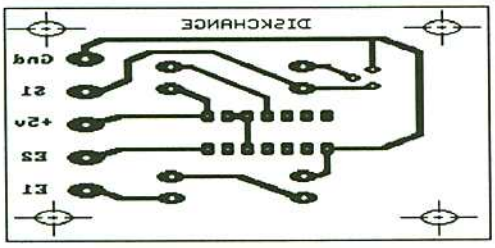


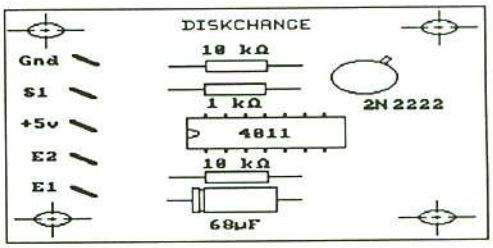
E1: Provient du micro-switch du lecteur 5 pouces 1/4.

E2: Provient de votre carte de memorisation ordre moteur.

S1: Fournie le signal de changement de disquette à connecter sur la pin 11 du connecteur drive externe de l'AMIGA.

TYPON :





NOMENCLATURE :

I : Inverseur bipolaire à 3 positions (bouton poussoir, micro-switch ...)

C : Condensateur plastique 68 F

R : Résistance à couche de carbone 10 kohms, 10%, puissance 1/4 Watt

R1: Résistance à couche de carbone 1 kohms, 10%, puissance 1/4 Watt

R2: Résistance à couche de carbone 10 kohms, 10%, puissance 1/4 Watt

T : Transistor au silicium NPN 2N2222 (ou équivalent 2N1711, BC 547 etc...)

P1,P2 : Circuit intégré C-MOS 4011 (Quadruples NAND à 2 entrées)

P3 : Circuit intégré TTL 7438 (Quadruples NAND à 2 entrées à collecteur ouvert disponible sur la maquette précedente)

les auteurs se dégagent de toute responsabilité en cas de détérioration de matériel (tout en souhaitant que ça marche à merveille.)

BROCHAGE DES DIFFERENTS COMPOSANTS :

4011

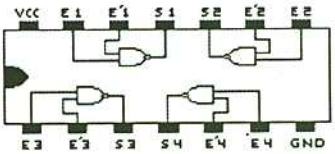
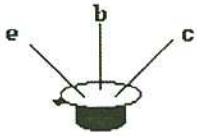


TABLE DU 4011

E	E	S
0	0	1
0	1	1
1	0	1
1	1	0

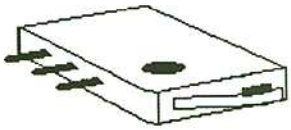
2N2222



CARACTERISTIQUES

TYPE: PNP
Vce : 40 v
Vbe : -6 v
Ic : 800 mA
Hfe : 150

INTER



INVERSEUR BIPOLAIRE

V max : 250 V
I max : 2 A

AREXX: UN EXEMPLE CONCRET

par Cédric Beust

Après le quelque peu théorique (qui a dit nébuleux?) article de la dernière fois, nous allons à présent passer à un exemple un peu plus parlant. Les lecteurs étant rois, choisissez vous-même le domaine de cette application. Voyons... Oui? Une aide à la compilation en C? C'est une bonne idée. Et l'éditeur? TxEd Plus? Mmmhhhh. D'accord. C'est vous qui décidez.

Introduction

Comme toute bonne recette, définissons clairement les ingrédients dont nous aurons besoin.

- **ARexx**, évidemment. Peu importe la version (du moins je crois)

- **Lattice C v5.0**

- **TxEd Plus**. Si vous avez Txed et que vous ne savez pas s'il s'agit de la version Plus, celle-ci possède dans les menus une fonction **Cmd Line** (que l'on obtient par *A*-5)

Fixons-nous un but, maintenant: pouvoir appeler par une simple touche de fonction la compilation du fichier en mémoire et en cas d'erreur, circuler parmi celles-ci à l'aide de deux autres touches, le libellé de l'erreur s'affichant dans le titre de la fenêtre. Non, vous ne rêvez pas! Tout ceci est possible, grâce à **ARexx**.

J'entends déjà s'élever des concerts de protestation de la part de ceux d'entre vous qui n'ont pas la version 5.0 du compilateur sus-cité... Eh bien s'ils avaient regardé plus en détail leur disquette de **Txed Plus**, ils se seraient rendu compte qu'il existe déjà un utilitaire écrit dans ce but (il est même meilleur que celui que je vous propose, mais j'ai un quota de papier à respecter, alors...). Celui-ci ne marchera qu'avec la version 4.0 car celle-ci identifie les erreurs différemment (et moins lisiblement) que la version 5.0.

Mise en oeuvre

Si vous avez lu le précédent article sans avoir envie d'avaler votre *A-News* avec du ketchup, vous savez probablement déjà tout ce que je vais vous raconter dans ce chapitre. Mais un rappel n'est sans doute pas inutile. Avant tout, il faut rendre **ARexx** résident à l'aide de la commande

1> rexxmast

Puis décider de l'endroit où vous allez placer vos listings **ARexx** et y faire l'assignation suivante

1> assign rexx: <votre dir>

ceci afin que Rex (c'est le surnom que je lui ai donné. Mignon, non?) sache où il doit aller chercher vos petits chefs-d'oeuvre. Enfin, pour que **TxEd** reconnaisse ses ouailles parmi tous les programmes que vous ne manquerez pas d'écrire pour d'autres utilitaires prestigieux tels CygnusEd, QEd, Cpr, etc..., il est impératif que ceux-ci aient le suffixe '.txed'.

Comme la plupart des logiciels interfacés avec **ARexx**, **TxEd Plus** utilise le système de la ligne de commande pour exécuter les macros que vous avez écrites, c'est-à-dire qu'il vous suffit d'invoquer **Cmd Line** dans le menu (ou avec la touche Help) et d'y entrer le nom de votre programme (sans le suffixe '.txed'). Rassurez-vous, il existe un moyen d'assigner certains programmes à des touches, mais je laisse ce petit point pour le dénouement.

Quelques explications

Maintenant, entrons dans les détails. Tout se réglera en l'espace de trois courts programmes:

- **c2.txed**: le programme principal. Il lance la compilation et définit les touches pour se balader parmi les erreurs

- **next_error.txed**: appelé par la touche 8 du pavé numérique, saute à la prochaine erreur et l'inscrit dans le titre de la fenêtre

- **previous_error.txed**: pareil que le précédent, sauf que c'est l'inverse (touche 7 du pavé numérique).

Le principe est simple: **c2** exécute la commande du shell qui lance la compilation tout en redirigeant le résultat dans un fichier appelé 'lstfile'. Puis **next_error** et **previous_error** analysent ce fichier en décortiquant les lignes indiquant les erreurs afin de récupérer la ligne, la colonne et le nom de l'erreur. A ce propos, une remarque: à des fins de lisibilité, le Lattice 5.0 a pris la décision (façon de parler. Disons qu'on l'a prise pour lui...) d'indiquer la position de l'erreur en marquant le caractère incriminé en inverse (le 4.0 le signalait avec un '^' à la ligne suivante, ce qui prenait deux fois plus de lignes et induisait parfois en erreur). Pour récupérer la colonne, on doit savoir que pour passer en inverse, il faut envoyer une séquence spéciale de caractères. Celle-ci étant aux normes ANSI, elle commence par un 0x9b. Il suffit donc de rechercher ce caractère dans la ligne pour connaître la colonne. CQFD.

Autre aspect important à souligner: l'utilisation de la ClipList pour garder en mémoire le numéro de l'erreur sur laquelle on se trouve en ce moment. De manière générale, il est souvent nécessaire quand on utilise **ARexx** de lancer des programmes séparément. Comment dans ce cas pourraient-ils communiquer des variables? La réponse, c'est la ClipList (il est fort ce William Hawes!). Il s'agit de paires (un peu comme les paires pointées de Lisp) définissant des noms et leur valeur, celle-ci pouvant être numérique aussi bien qu'alphanumérique. Dans la programmation, on agit sur cette ClipList avec les deux instructions:

- **SETCLIP (nom, <valeur>)**
  GETCLIP (nom)

Il est également possible de fixer une valeur directement à partir du shell avec la commande **rxset**.

Le mode d'action des deux chercheurs

d'erreur devient alors très simple: ils retirent tout d'abord le numéro de l'erreur courante, comptent les erreurs jusqu'à arriver à celle qui est juste derrière (ou juste devant pour **previous_error**) et réactualisent la valeur de l'erreur courante en la récrivant dans la ClipList. Simple et efficace.

Comment ça marche?

Une fois que vous aurez tapé ces trois listings, vous aurez immédiatement la possibilité de lancer une compilation (chargez un fichier C au préalable!). Il vous suffit d'appuyer sur Help, puis de taper 'c2'. Bon, très bien, me direz-vous (ou vous ne me le direz pas, dans ce cas c'est moi qui le dis) mais tout ça n'est pas vraiment pratique. Vous ne nous avez pas promis un raccourci clavier au début? C'est une TBQ (une très bonne question), mais n'oublie pas de baisser les yeux quand tu me parles et de m'appeler Maître (on se tutoie, hein?). Très bien, je vais te révéler comment procéder. Tu n'as qu'à créer un fichier **startup.txed** que tu placeras dans le directory **rexx:** et qui contiendra par exemple

```
/* Exemple de startup.txed */
MACRO 9 c2
MSG "Tapez F9 pour compiler"
```

Ce fichier sera exécuté à chaque fois que tu chargereas **TxEd** (petite remarque au passage: il ne faut pas le nommer TxEd mais e). Transcendant, non?

Améliorations possibles

Ainsi que je l'ai déjà dit, c'est un exemple très simple mais mettant bien en évidence quelques aspects importants de l'interfaçage d'**ARexx** avec d'autres programmes. Vous aurez sûrement noté que **c2** ne fait pas vraiment de compilation totale: il se contente d'appeler **lc1**. Rien de plus simple que de l'adapter pour qu'il appelle également **lc2** et **blink**. Et, pourquoi pas?, le faire marcher également sous Manx.

Bon, j'espère que désormais je n'aurai plus besoin de vous menacer avec mon bazooka pour que vous assistiez au cours (au fait, personne ne vendrait quelques missiles? J'ai dû surveiller une permanence et le coup est parti tout seul).

Cédric BEUST

```
/* c2.txed
* Programme ARexx pour TxEd afin de compiler le programme C en mémoire
* en utilisant le Lattice C V5.0 (uniquement lc1 pour cette version)
* Utilise les macros Previous_error et Next_error
* Très utile une fois assigné à une touche de fonction
*/

OPTIONS RESULTS
MSG "Compilation en cours"
CALL SETCLIP('errnumber',0) /* Fixe l'erreur courante à 0 dans la cliplist */
'STATUS F'              /* Récupère le nom du fichier courant */
name = RESULT
IF UPPER(RIGHT(name,2)) == '.C' THEN  /* Eventuellement, coupe le .c */
      cutname = LEFT(name,LENGTH(name)-2)
ADDRESS COMMAND "lc:lc1 >lstfile " || name  /* Lance la compilation */
'MACRO +7 "previous_error"'       /* Définit les macros */
'MACRO +8 "next_error"'
MSG "Pour les erreurs, 8 (suivante) et 7 (precedente)"
EXIT
```

```
/* Next_error.txed */
/* Macro appelée par le '8' du pavé numérique (initialisé dans c2.txed) */

OPTIONS RESULTS   /* On aura besoin des résultats */
IF ~OPEN('myfile','lstfile','READ') THEN DO  /* Ouvre le fichier résultant */
    'MSG Pas de fichier lstfile'              /* de la compilation */
    RETURN 50
END

errno = GETCLIP('errnumber')  /* Récupère le numéro de l'erreur courante */

CALL READLN('myfile')    /* Saute les deux lignes de copyright */
CALL READLN('myfile')
i = 1                    /* Initialisation du compteur */
ligne = READLN('myfile')  /* 1ere ligne */
DO WHILE ~EOF('myfile')  /* Analyse la ligne d'erreur */
    PARSE VAR ligne name errline type bidon errorname
    IF (type == 'Error' | type == 'Warning') THEN DO
       IF i ~== errno+1 THEN i = i+1  /* On a affaire à un énoncé d'erreur */
        ELSE DO
              'JUMP' errline      /* On saute à la ligne indiquée */
              'RIGHT' x           /* Puis à la colonne */
             'MSG' errorname      /* On affiche l'erreur */
             CALL SETCLIP('errnumber',i) /* Incrémentation de l'erreur courante */
             EXIT 0               /* Fin de la macro */
        END
    END
    ELSE x = POS("9b"X,ligne) - 1  /* Autrement, on récupère la colonne de */
                                   /* l'erreur en cherchant la position de ESC */
    ligne = READLN('myfile')  /* Lit une autre ligne */
END
```

```
/* Previous_error.txed */
/* Macro appelée par le '7' du pavé numérique (initialisé dans c2.txed) */

OPTIONS RESULTS
IF ~OPEN('myfile','lstfile','READ') THEN DO
'MSG Pas de fichier lstfile'
RETURN 50
END

errno = GETCLIP('errnumber')
IF errno == 0 THEN EXIT 0

CALL READLN('myfile')
CALL READLN('myfile')
i = 1
ligne = READLN('myfile')
DO WHILE ~EOF('myfile')
PARSE VAR ligne name errline type bidon errorname
IF (type == 'Error' | type == 'Warning') THEN DO
IF i ~== errno-1 THEN i = i+1
ELSE DO
'JUMP' errline
'MSG' errorname
'RIGHT' x
CALL SETCLIP('errnumber',i)
EXIT 0
END
END
ELSE x = POS("9B"X,ligne) - 1
ligne = READLN('myfile')
END
```

Ce mois ci nous allons voir comment on peut réaliser, simplement, un scrolling multidirectionnel sur Amiga. Bien entendu il s'agit là d'un exemple qui ne prétend pas concurrencer les scrollings de certaines démos. Un petit programme valant mieux que de longs discours, envoyer le listing !

```
ExecBase        equ   4
OpenLibrary     equ  -552
CloseLibrary    equ  -414
OpenWindow      equ  -204
CloseWindow     equ  -72
Move            equ  -240
Text            equ  -60
ScrollRaster    equ  -396

 XDEF  start

start:
 movem.l  d0-d7/a0-a6,-(sp)

 move.l        ExecBase,a6

; ouverture d'intuition

 move.l        #IntuiName,a1
 move.l        #0,d0
 jsr           OpenLibrary(a6)
 move.l        d0,IntuitionBase
 beq.s         error1   ; message d'erreur

; ouverture de la graphics

 move.l        #GfxName,a1
 move.l        #0,d0
 jsr           OpenLibrary(a6)
 move.l        d0,GfxBase
 beq.s         error2   ; message d'erreur

; ouverture de la fenêtre dans le WorkBench

        move.l    IntuitionBase,a6
        move.l    #NewWindow,a0
        jsr       OpenWindow(a6)
        move.l    d0,Window
        beq.s     error3   ; message d'erreur

; positionner le "crayon" : Move( RastPort,
X, Y )

        move.l    GfxBase,a6
        move.l    Window,a0
        move.l    50(a0),a1
        move.l    a1,RastPort
        move.l    #599,d0
        move.l    #254,d1
        jsr       Move(a6)

; ecriture du message desire
; Text( RastPort, Message, Longueur )

        move.l    RastPort,a1
        move.l    #Message,a0
        move.l    #EndMessage-Message,d0
; utiliser la différence entre les 2 étiquettes permet
de
; faire calculer la longueur de la chaine par le
;compilateur
jsr     Text(a6)

; Scroll avec ScrollRaster
; ScrollRaster( RastPort, DX, DY, MinX,
MinY, MaxX, MaxY )

scroll:
        move.l    RastPort,a1
        move.l    #1,d0          ; DX
        move.l    #1,d1          ; DY
        move.l    #0,d2          ; MinX
        move.l    #0,d3          ; MinY
        move.l    #639,d4        ; MaxX
        move.l    #255,d5        ; MaxY
        jsr       ScrollRaster(a6)
        subq.w    #1,Indice  ; indice de
boucle
        bne.s     scroll  ; tant qu'on est
pas à 0
                          ; boucler

; fermer la fenêtre

        move.l    IntuitionBase,a6
        move.l    Window,a0
        jsr       CloseWindow(a6)

nowindow:

; fermer la graphics

        move.l    ExecBase,a6
        move.l    GfxBase,a1
        jsr       CloseLibrary(a6)

nographics:

; fermer intuition

        move.l    ExecBase,a6
        move.l    IntuitionBase,a1
        jsr       CloseLibrary(a6)

nointuition:

; sortie en restaurant les registres

        movem.l  (sp)+,d0-d7/a0-a6

        rts

error1:   ; couleur rouge
        move.w   #$0F00,d0
        jsr      Flash
        bra.s        nointuition

error2:   ; couleur vert
        move.w   #$00F0,d0
        jsr      Flash
        bra.s        nographics

error3:   ; couleur bleue
        move.w   #$000F,d0
        jsr      Flash
        bra.s        nowindow

Flash:    ; provoque un flash de couleur
          ;correspondant à l'erreur
survennue
        moveq    #0,d1
loop:
        move.w   d0,$dff180
        dbra         d0,loop  ; boucle sur
d1 jusqu'a retour à la
        rts              ; valeur 0

        dseg

IntuitionBase:
        dc.l     0
GfxBase:
        dc.l     0
RastPort:
        dc.l     0
Window:
        dc.l     0
NewWindow:  ; définitions de la fenêtre
        dc.w   0,0,640,256
        dc.b   0,1
        dc.l   0,$11800,0,0,0,0,0
        dc.w    0,0,0,0,1
Indice:
        dc.w    254
IntuiName:
        dc.b    "intuition.library",0
        even
GfxName:
        dc.b   "graphics.library",0
        even
Message:
        dc.b   "SALUT"
EndMessage:

        end
```

Comme vous l'avez sans doute compris, le coeur de ce scrolling est la fonction ScrollRaster. Cette fonction permet de faire des scrolling dans les 4 directions avec des pas variables (DX et DY) qui sont fixés à 1 dans l'exemple mais dont vous pouvez changer les valeurs. Il est aussi possible de passer des valeurs négatives pour DX et DY ce qui déplacera l'écran dans la direction opposée. De plus pour augmenter la vitesse du scrolling, au lieu de faire scroller tout l'écran vous pouvez, moyennant une boucle un peut plus étudiée, ne faire scroller que l'objet graphique à déplacer, ce qui dans cet exemple devrait multiplier largement la vitesse par plus de 10. -***Roméo Rapido***

AMIGA SOUND MACHINE

par Nicolas Fournel

N°5

Routine de Sampling

Pleine de griffes

Adeptes du New Byte et de la Mouse Music, chevaliers sampleurs ni reproches de la digit' 8 bits, les quelques lignes qui suivent vous sont destinées. On y conte comment faire soi-même sa propre routine de sampling, avec ses grosses papattes poilues et pleines de griffes...

Le principe d'une telle routine a au moins le mérite d'être trés simple : on doit aller lire à intervalles de temps réguliers sur le port paralèlle un octet - résultat de la conversion analogique-digitale effectuée par un échantillonneur - puis l'envoyer sur un canal audio et/ou le stocker en mémoire. Généralement les valeurs fournies par le digitaliseur s'échelonnent de 0 à 255 (centrées sur 128 pour le silence) alors que Paula affectionne les valeurs centrées sur 0 (de -127 à 127) d'où la nécessité d'un complément à 2 réalisé par le subi.l #128,d0 du programme.

Une fois le port parallèle préparé et les interruptions gelées, il reste à trouver une 'base de temps' correcte et à réaliser la boucle d'échantillonnage. On a vu dans l'A.S.M. n°4 qu'en mode direct, une interruption de niveau 4 a lieu dès que l'échantillon transféré dans le registre de donnée de la puce sonore a été joué (le temps qui s'écoule entre l'initialisation du registre et l'interruption est directement lié à la valeur du registre de période). Il suffit donc de choisir une période (move.w #xx,$dff0a6), de lire un échantillon sur le port parallèle (move.b $bfe101,d0) et de le transmettre au registre de donnée souhaité puis d'attendre une interruption avant de lire le prochain. Cependant, avec les registres auxquels à accès le DMA, on est obligé de travailler sur des mots et non sur des octets, on va donc transmettre un mot de poids faible et fort équivalents et diviser la période par 2.

Le reste est trés classique : test de la limite mémoire qu'on s'est fixée, test de la souris... le programme est commenté. Cette routine tourne parfaitement avec le digitaliseurz Perfect Sound, à vous de tester la compatibilité avec votre Hard s'il diffère (il ne devrait toutefois pas y avoir de problème).

La prochaine fois, nous ouvrirons une parenthèse d'un ou deux numéros sur le MIDI et sa programmation. Allez, comme ils disent chez Micro Application : que d'agréables mélodies inspirées d'Euterpe fassent vibrer Paula et votre Amiga... Et j'ai crié Paulaaaa pour qu'elle reviennnnnnne....

```
memoire=60000          ;taille limite de l'échantillon
depart=$20000          ;adresse où le stocker
periode=200            ;période.On peut changer ces 3 valeurs

start:  move.b   #0,$bfe301  ;initialisations registres CIAs : dir1
        move.b   #0,$bfe101  ;data1
        move.b   #6,$bfd000  ;pa1 et pa2 en mode write (dir2)
        move.b   #2,$bfd200      ;gauche (data2)
        move.w   #$4000,$dff09a ;plus d'interruptions

        move.w   #periode,d0
        lsr.w    #1,d0           ;divise la période par 2
        move.w   d0,$dff0a6      ;registre de période canal audio 0
        move.w   #64,$dff0a8     ;registre de volume canal audio 0

        move.w   #memoire,d2
        move.l   #depart,a0

loop:   moveq    #00,d0          ;nettoyage ...
        move.b   $bfe101,d0      ;lit l'échantillon sur le port //
        subi.l   #128,d0
        ;complément à 2
        move.b   d0,(a0)+        ;stocke en mémoire
        move.b   d0,d1           ;fait un mot de poids faible et fort
        lsl      #8,d0           ;identiques (l'échantillon lu)
        move.b   d1,d0                                   ;
        move.w   d0,$dff0aa      ;joue ce mot sur le canal audio 0
wait:   btst     #6,$bfe001      ;bouton gauche souris ?
        beq      end             ;oui on sort
        btst     #7,$dff01e+1    ;attend une interruption pro-
venant
        beq      wait   ;du canal audio 0 ($dff01e=INTREQR)
        move.w   #$80,$dff09c    ;remet flag
d'interruption (INTREQ)
        dbra     d2,loop     ;boucle jusqu'à la limite mémoire

end:    move.w   #$c000,$dff09a ;réautorise les interruptions
        rts
                                                ;Bye Bye .
```

BASIC : LES GRAPHIQUES

par CRS

" Bonjour les p'tits clous ! J' vais vous apprendre the basic sur l'Amiga OUAAHH ! Hop on commence tout de suite, on se met dans l' bain. La first commande que je vais vous apprendre c'est ***PRINT...*** *YEEEEEH ! Ecrivez vite sur votre écran basic <* ***10 PRINT "Hello World, Bonjour !"*** *> et observez le miracle ".* ***NOOON !*** *Je ne l'ai pas fait. Mais si vous voulez, je le ferais ... (admirez la belle petite apodose que je viens de vous faire là ! D'abord la protase puis elle ...).*

INTRODUCTION: entrez de plein pied dans l'univers du basic de votre Amiga, sans filet et sans complexes.

PARTIE 1 (Graphiques): Tracer des points, des lignes, des motifs et réaliser des déplacements des parties d'écran

PARTIE 2 (Animation/son): Déplacement d'objets à l'écran ; utilisation du son

PARTIE 3 (La Programmation structurée): Apprendre à utiliser les boucles, IF... THEN... ELSE, WHILE... WEND, et aspect visuel de vos programmes

PARTIE 4 (Les interruptions): Interception des erreurs de programmation ; interruption par menu, timer ou souris

PARTIE 5 (Sous-programmes et librairies): La technique des sous-programmes ; insertion de programmes en langage machine et des librairies.

Et c'est parti quand même. Je viens enfin de réussir à démarrer le début de ma première partie. Non sans mal. J'avais pourtant le plan complet de la série devant moi. Mais voilà, un écran vide reste un écran vide. Bref, c'est un état d'âme. L'Amiga se distingue des autres, grâce à son graphisme et au son. Il a donné une autre dimension à la micro dite >> familiale <<. Oui, vous avez une machine fantastique entre vos mains mais... il y a un mais. A quoi sert de posséder une si belle machine si on ne sait pas l'utiliser ? Et voila que le petit démon de la programmation vous interpelle.

A un moment ou un autre, une idée vous obsède : comment font-ils pour réaliser tout ca ? Je pourrais le faire aussi ? Si je ne veux pas me contenter de faire avaler des disquettes a mon ordinateur, il faut que ça change !

Je ne vous rappelle pas mon introduction mais vous signale encore que le Basic est un moyens pour que ça change. Ne craignez pas de me dire si mon langage vous paraît abscon (page 4, troisième mot du petit Larousse illustré 1983). Je disais donc, ou si je ne le disait pas c'est fait, que l'AmigaBasic supporte toutes les possibilités de votre ordinateur avec des commandes formidables. Fini le temps des **PEEK** et des **POKE** interminables, ses adresses que l'on doit connaître par coeur. Apprenez avec ma série sur le Basic une nouvelle manière de programmer en Basic.

Le Basic de l'Amiga est un interpréteur d'une nouvelle génération. Plus besoin de numéros de lignes. On peu utiliser des noms de variable avec plusieurs caractères, ce qui augmente la lisibilité des programmes. De nouvelles commandes pour vous permettre d'appeler un bloc par une variable alphanumérique pour des sous-routines. C'est devenu un vrai plaisir que de programmer. Regardez un programme bien fait : l'indentation, les routines... Et voilà ! Je viens de vous faire franchir un pas vers la programmation.

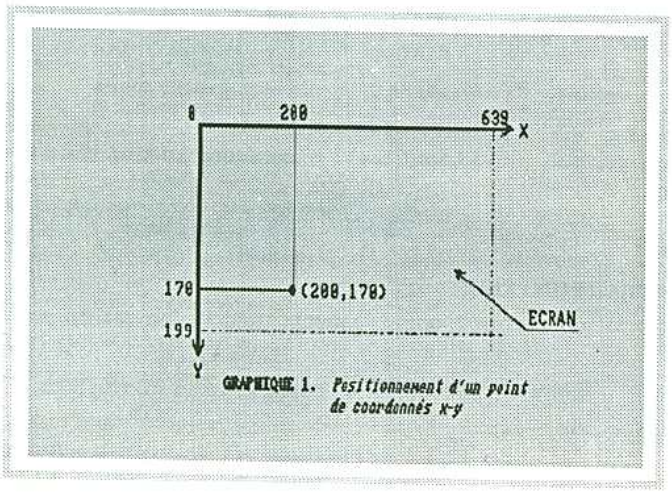
Connaissez vous **FOR... NEXT** ou **IF... THEN... ELSE** ? Peut importe pour le moment. Ce que je veux vous faire comprendre, la raison pour la quelle je tiens de tels propos, la raison même de mes explications, c'est de montrer qu'il n'y a pas que de la logique mais aussi une valeur artistique dans la programmation, quelqu'elle soit. Non, ne souriez pas bandes de fanatiques du clavier. Comme disait un ancêtre : *" Ce qui se conçoit bien, ce programme clairement "* et un programme doit être clair, l'impide. Je n'ai pas voulu vous faire ingurgiter les théories de la programmation structurée, en commencant d'ailleurs par un rappel de la notion d'organigramme. Pfuit ! Mais je me permet quand même de vous dire : faites un petit plan. J'ai vu d'incroyables programmes fonctionner impécablement mais quand j'ai lu le programme source je me suis demandé par quel hasard ce programme fonctionnait. Vous vous dites "Ben c'est le principal, ca tourne", mais si un petit détail (non pas historique), vous savez, un bout de texte pas à sa place... Bonjour les dégats ! Modifications impossibles ! On centre un texte et des variables se modifient. C'était de l'**ASM** (abréviation d'assembleur ici). En basic, une commande prouve votre mauvaise programmation : **GOTO**. C'est la preuve d'une mauvaise conception . Mais comme annoncé précédement, je vais vous parler de l'une des grandes qualités de votre Amiga : **le graphique.**

❑ Graphique point par point

Exception faite de la philosophie (pourquoi?) de ce qui aurait un rapport direct avec l'écriture (c'est difficilement autrement), la théorie est réputée pour son côté sinistre. On a l'impression que c'est intentionnel. Plus vous êtes nébuleux et plus ça semble sérieux et intelligent ! Je vais donc essayer d'être transparent (pas intelligent mauvaises langues ! Non je ne l'ai pas dit!) et commencer de suite avec la pratique.

Vous êtes sensé avoir démarré le Basic, avoir effectué mes modifications et vous avez sur votre écran la fenêtre >> **Liste<<**. C'est dans cette fenêtre que vous verrez apparaître votre programme lors du chargement par **>LOAD "NomDuProgramme" <** dans la fenêtre de sortie ou par la fonction du menu. Je ne veux pas vous faire écrire de programme (pour l'instant), alors fermez la fenêtre **Liste** en cliquant le symbole de fermeture de fenêtre en haut à gauche. Prêt ?

La première commande c'est



GRAPHIQUE 1. *Positionnement d'un point de coordonnés x-y*

une commande élémentaire graphique a savoir : comment placer un point sur l'écran. Ecrivez directement :

PSET(200,170)

et regardez l'effet produit sur votre écran après avoir appuyé sur RETURN. Votre point est là. Sa position est déterminée par les valeurs entre parenthèses, appelés aussi paramètres. Selon la configuration choisie, votre écran aura une résolution de 320x200 ou 640x200 points (les 200 représentent les lignes). En partant du coin haut gauche vous avez avec mon exemple la ligne 170 (la 171e en réalité puisque la numérotation commence avec 0) et la ligne 201. Voici les coordonnées de votre point (voir graphique 1). Je vous parlerais donc de coordonnées x-y, cela conviendrait peut être mieux à certain lecteurs, moi ça me convient.

Maintenant que vous savez afficher un point sur l'écran il peut être intéressant, voir nécessaire, d'effacer certains points d'un graphique par exemple. Faites :

PRESET (200,170)

le point précédent vient de disparaître de l'écran. Faites quelques essais avec ces deux commandes pour vous familiariser avec les coordonnés. Autre manière qui vous permet de tirer un trait :

y=100
FOR x=35 TO 180
PSET (x,y)
NEXT x

Le plus dur pour un débutant ? C'est de débuter (La Palice). C'est fait. Mais que fait La Police ? Ma petite programmation n'utilise pas encore les formidables possibilités graphiques de l'Amiga. Je vais donc corriger (partiellement) cette lacune mais cessez vos lallations même si c'est un jeu d'enfant ! Autre paramètre avec PSET dont je n'ai pas encore parlé, c'est celui de la couleur. Sans aucune programmation, vous avez quatre couleurs à votre disposition dont : la bleue, la blanche, la noire et la rouge.

```
RANDOMIZE TIMER          ' Confection d'un motif
FOR i=1 TO 300           ' de couleurs aléatoires
PSET(i,1), INT(4*RND)
NEXT i
reg(0)=0:reg(1)=1:reg(2)=3:reg(3)=1:reg(4)=1
reg(5)=2:reg(6)=3:reg(7)=0:reg(8)=0:reg(9)=0
                         ' reg 10 chiffres de 0 ' 3
FOR j=1 TO 179
PSET( 1,j+10,reg(POINT( 1,j) + POINT( 2,j)
                                + POINT(300,j))
PSET(300,j+1),reg(POINT(299,j)+POINT(300,j)
                                + POINT( 1,j))
FOR i=2 TO 299
PSET(i,j+1),reg(POINT(i-1,j)+POINT(i,j)
                                + POINT(i+1,j))
NEXT i
NEXT j
END
```

Listing 1. Motif aléatoire avec PSET

Elles sont reprisentées par les chiffres corespondants de 0, 1, 2 et 3. A la suite de la commande **PSET** vous pouvez donc accrocher l'un de ces chiffres. Sans paramètre de couleur, la valeur par défaut est 1 (blan-che). Donc :

PSET(100,150),2

vous place un point noir sur un fond bleu. Ces couleurs sont celles installées sous Préférences et figurent dans la configuration de votre disquette de Workbench. Mon premier exemple de programme (*voir listing 1*) utilise **PSET** et les quatre couleurs pour représenter un motif coloré.

❑ MAIS QUE FAIT LA COULEUR?

Vous devez avoir entendu parler des possibilités de couleurs de votre appareil et voilà que je ne vous parle que de quatre malheureuses couleurs ! Autant achetez un "ORIC" (mais ca ne se vend plus hihi, le mien est dans un placard) c'est pareille ! Pour utiliser plus de couleur, il faut des explications supplémentaires.

Plus il y a de couleur plus il faut de place mémoire. Logique ! Pour certaines utilisation comme un traitement de texte ou des calculs, un choix important de couleurs est inutile. C'est pourquoi, l'installation standard se contente de quatre couleurs. Pour mon utilisation (la vôtre certainement aussi), c'est trop peu ! Nous allons donc définir un nouvel écran. NOOON, ne jettez pas votre écran, pas besoin de nouveau moniteur, ne démontez rien ! L'Amiga permet de définir, selon vos besoins, divers écrans (en anglais : **SCREEN**) avec une résolution et un choix de couleurs différents. Pour cela, utilisez la méthode suivante :

SCREEN Numéro, Largeur, Hauteur, Bitplanes, Résolution

le numéro sert à identifier l'écran, la largeur et la hauteur définissent la taille de l'écran. Bitplanes est un nombre entier entre 1 et 5 et représente le rang des valeurs utilisables (2, 4, 8, 16 et 32). La résolution est un nombre entier entre 1 et 4 pour indiquer le nombre de points par écran avec 320x200 (basse résolution), 640x200 (haute résolution), ou 320x400 et 640x400 interlacé. Comme dit précédemment, ouvrir un écran utilise beaucoup de mémoire. C'est avec :

SCREEN CLOSE Numéro

que l'on récupère la place après en avoir fini avec l'écran. Je viens donc de vous fixer les particularités de l'écran.

❑ Entrons par la fenêtre.

Pour mon exemple sur le graphisme, il me fallait encore une fenêtre (en anglais : **Window**) à l'intérieur de l'écran. Vous faites :

WINDOW Numéro d'identification,"titre", (position haut gauche)-(position bas droite), type,Numéro SCREEN

Cela paraît compliqué à première vue mais vous allez vite comprendre avec mon exemple chiffré.

WINDOW 2, "Test-Fenêtre", (50, 50-300, 150), 31, 1

Comme dans **SCREEN** on peut omettre le numéro d'identification. Mais il ne faut pas utiliser la valeur 1 car l'AmigaBasic l'utilise pour sa propre fenêtre (output). Le titre apparaît dans la bande titre de la fenêtre. Sans donner de coordonnées, la fenêtre s'ouvre à la taille de votre **SCREEN** qui aura le même numéro que celui placé en fin d'instruction de **WINDOW**. Le type indique l'influence de la souris sur la fenêtre. On peut ainsi déterminer si la fenêtre pourra se fermer avec la souris, se mettre en arrière plan ou modifier sa taille (les gadgets). Pour les différentes valeurs, ouvrez votre livre Amiga Basic. Selon le nombre de bitplanes choisit, vous aurez l'usage de peu ou plusieurs couleurs. Des couleurs me direz-vous, mais jusqu'à présent, nulle part on n'a spécifié un choix quelconque pour indiquer une couleurs. Je vais donc vous en parler immédiatement et pas plus tard que tout de suite. De suite ? Non car je viens de me rendre compte que j'arrive en fin de page... Il va falloir attendre le prochain numéro pour savoir... Bon j'y vais... NOOON Bruce ne coupes pas ! *Couic*.....

C ET ASSEMBLEUR: MARIEZ-LES!

par Cedric Beust

Loin de moi l'idée de raviver l'éternelle querelle qui oppose les inconditionnels de l'un et l'autre. Au contraire, j'espère montrer dans les lignes qui suivent qu'il est non seulement possible de les interfacer simplement sur l'Amiga, mais que cela peut apporter un gain en efficacité non négligeable.

Quelques précisions sur les produits dont je parle tout d'abord. J'utilise le Lattice 5.02 et DevPac II. Ceci dit, n'importe quel compilateur C devrait faire l'affaire car l'appel des fonctions dans ce langage se fait de manière standard. Si votre compilateur ne les respecte pas, c'est que c'est un mauvais compilateur et il est urgent d'en changer! En ce qui concerne l'Assembleur, vous pouvez également utiliser le MetacomCo ou n'importe quel autre qui dispose des directives XREF et XDEF. Une option pour nommer le module courant ne serait pas non plus inutile, mais j'en reparlerai plus tard.

Quel peut être l'intérêt d'utiliser simultanément les deux langages? Il y pour cela plusieurs raisons. Chacun a des avantages et des inconvénients. (voir encadré)

Ceci est très loin d'être une liste exhaustive et les différences ne sont en fait pas aussi marquées que je le laisse apparaître dans ce tableau, mais cela va me servir à illuster mon propos. L'intérêt est donc de ne conserver de chaque langage le côté qui lui est agréable, en laissant de côté les inconvénients.

Fixons-nous un but à atteindre afin que tout cela ne soit pas trop théorique. Il vous est sûrement arrivé d'avoir à écrire une petite routine qui ont besoin d'afficher du texte dans la fenêtre courante. L'écrire en C semble être une bonne idée mais la seule utilisation de **printf** ou **puts** ajoute facilement 2K au code produit. Il est assez irritant d'avoir un exécutable de 5K alors que les opérations que vous faites ne devraient en théorie pas dépasser 1K (exemple: la routine avail.c livrée avec le Lattice). Il serait donc intéressant de disposer d'une routine d'impression qui serait très simple (impression de chaînes pour commencer) et qui prendrait très peu de place. Je vous propose donc de créer votre propre bibliothèque C (un .lib) qui contiendrait votre routine d'impression sur écran, la routine en question n'excéderait pas 150 octets... J'irai même plus loin en vous proposant une nouvelle routine sprintf qui vous permettra de faire des sorties formattées (c'est-à-dire avec %d, %s, etc...) pour une taille du même ordre. Par la même occasion, nous apprendrons à nous passer du startup c.o. Alléchant, n'est-ce pas?

	C	Assembleur
Avantages		
	Rapidité de mise au point Entrées/sorties faciles avec printf, putc, etc...	Rapidité d'exécution Accès facile aux registres système
Inconvénients		
	Oblige parfois à des initialisations lourdes pour respecter le multi-tâches	Relecture difficile Bugs nombreux à l'écriture Mise au point fastidieuse

Assez bavardé, nous avons du pain sur la planche! Quelques notions sont indispensables pour commencer.

Généralités

Comment le C passe-t-il ses paramètres? Il utilise pour ce faire une méthode universelle à tous les compilateurs: le passage par la pile. Lorsque le compilateur rencontre une instruction

```
fonction(a,b,c,d);
```

il pousse sur la pile d, c, b et enfin a, après quoi, il fait un saut à la routine _fonction et dès son retour, il rétablit la pile en l'incrémentant de la taille des paramètres passés. Le compilateur pourrait donc produire un code comme celui-ci:

```
move.l   _d,-(a7)
move.l   _c,-(a7)
move.l   _b,-(a7)
move.l   _a,-(a7)
jsr      _fonction
add.l    #16,a7
```

Pourquoi 16? Parce que j'ai supposé que chaque paramètre était représenté sur quatre octets. Ce n'est nullement indispensable (il faut malgré tout que la taille soit un nombre pair d'octets) mais c'est beaucoup plus simple pour les calculs.

Plaçons-nous maintenant à la place de la fonction appelée. Comment peut-elle récupérer ses paramètres? C'est très simple, il suffit d'aller les chercher au bon endroit sur la pile. Mais n'oubliez pas qu'une nouvelle adresse s'est empilée après l'appel: celle du retour. Le premier paramètre ne se trouve donc pas en 0(a7) mais en 4(a7). Reprenons l'exemple précédent: la routine _fonction agirait probablement de la façon suivante

```
_fonction:
    move.l   4(a7),d0     ; a
    move.l   8(a7),d1     ; b
    move.l   12(a7),d2    ; c
    move.l   14(a7),d3    ; d
```

En fait, ce modèle n'est pas tout à fait exact. Il faut absolument garder intacts les registre d2-d7 et a2-a6 (d0, d1, a0 et a1 peuvent être utilisés et détruits). En toute rigueur, il faudait sauver les registres que nous utilisons sur la pile, et décaler donc les accès d'autant. Dans cet exemple, nous aurions à sauvegarder d2 et d3, soit une taille de 8 octets:

```
_fonction:
    movem.l  d2-d3,-(a7)
    move.l   12(a7),d0    ; a
    move.l   16(a7),d1    ; b
    move.l   20(a7),d2    ; c
    move.l   24(a7),d3    ; d
```

```
...
movem.l  (a7)+,d2-d3
rts
```

Je laisse de côté l'instruction link qui est utilisée pour créer des variables locales, et ajoute un nouveau décalage dans l'adressage.

Comprenez-vous pourquoi les paramètres sont poussés dans l'ordre inverse d'apparition? L'explication est simple: C autorise à ses fonctions d'avoir un nombre variable de paramètres. Songez à printf: le nombre de paramètres est directement lié à la chaîne de formattage. Par exemple, une chaîne **"Résultat: %d = %d"** imposera clairement un printf à trois paramètres. Si la chaîne était poussée la première, la fonction appelée serait incapable de la retrouver dans la pile.

Ex: soit l'instruction **printf("%d %d",a,b)**. Voyons comment se présentent les piles en utilisant un mode de passage différent: (encadré)

```
move.l  _ch,-(a7)
        move.l   _a,-(a7)
        move.l   _b,-(a7)
        jsr              _fonction
_fonction
r1:

Pile:

        |____r1___|      <- a7
        |____b____|      4(a7)
        |____a____|      8(a7)
        |____ch___|      12(a7)
```

```
move.l          _b,-(a7)
move.l          _a,-(a7)
move.l          _ch,-(a7)
                                jsr

r1:

|____r1___|     <- a7
|____ch___|     4(a7)
|____a____|     8(a7)
|____b____|     12(a7)
```

Dans le premier exemple, comment la fonction saura-t-elle que la chaîne de formattage se trouve en 12(a7)? En utilisant la deuxième méthode, elle sait avec certitude qu'elle doit regarder en premier lieu en 4(a7). Puis elle en déduira que deux paramètres suivent et ira donc les chercher en 8(a7) et 12(a7) (elle connaît naturellement leur taille).

Finissons cette introduction en regardant le problème inverse: comment appeler une fonction C à partir de l'Assembleur? Voici comment procéder:

1) Définir à l'aide de XREF les fonctions C à appeler, et que l'Assembleur doit donc ignorer. C'est la tâche de l'éditeur de liens de la trouver.

2) Respecter les conventions d'appel décrites ci-dessus

3) Ne pas oublier de lier avec la bibliothèque qui contient les fonctions utilisées.

Un petit exemple: utilisation de printf (encore lui!)

```
* a.s, exemple d'utilisation d'une fonction C en Assembleur

        xref    _printf     ; Routine externe à importer

        xdef    _main       ; Routine à exporter

_main:
        move.l  b,-(a7)
        move.l  a,-(a7)
        lea             ch,a0
        move.l  a0,-(a7)
        jsr             _printf
        add.l   #12,a7
        rts

a:
        dc.l    10
b:
        dc.l    126
ch:
        dc.b    "Resultat: a=%0d b=%x",0
        even
```

Pour faire marcher cet exemple, utiliser blink de la façon suivante:

```
blink lib:c.o,a.o to a lib lib:lc.lib
```

Pas de problème, ça marche mais vous avez vu la taille? Environ 6000 octets. Ca fait beaucoup pour une routine d'affichage, vous ne trouvez pas? Ceci est dû au fait que printf est une fonction très complexe qui autorise des formattages très divers. De plus, elle fait appel à des symboles définis dans c.o (d'où l'obligation d'utiliser le nom **_main**) et des routines autres que printf dans lc.lib. Il est temps d'y remédier, n'est-ce pas? Alors rendez-vous dans le prochain numéro.

Cédric Beust

DEUX TRUCS

Xavier Leclercq

Deluxe Paint

(n'importe quelle Version)

Deluxe Paint réunit puissance et simplicité mais aucun programme n'est parfait. Posons comme exemple le problème suivant:

Comment changer de disquette de "fonts" tout en gardant le dessin en cours? Voici la réponse:

Deluxe Paint doit d'abord avoir été lancé avec un RUN dans la startup-sequence et l'instruction "assign" doit se trouver dans le répertoire :C . Allons maintenant dans le menu "*Screen Format*" et passons dans le cli (qui donc n'avait pas été fermé par "endcli") en appuyant simultanément sur Commodore C= et N. Ensuite tapons "assign fonts: df1:fonts " et revenons au tableau de "Screen Format" (C= et M pour clavier QWERTY ou C= et ? pour un clavier Azerty) et cliquons sur OK sans rien changer. Deluxe Paint tiendra maintenant compte de votre nouvelle disquette de "fonts". Le truc étant ici que le programme remet à zéro ses pointeurs de "fonts" lorsqu'il pense que nous allons changer de résolution ,mais nous n'en ferons rien...

Jeux d'Aventures

Vous êtes coincé dans un jeux d'aventures, plus moyen d'avancer! Je vous donne ici un moyen de "tricher" un peu... Le principe est très simple:

1. Sauvez votre jeu sous le nom par exemple de "*Sauvegarde1*".
2. Avancez d'une pièce sans modifier aucun autre paramètre. Sauvez le jeu à nouveau sous le nom "*Sauvegarde2*".
3. Comparez le fichier "*Sauvegarde1*" au fichier "*Sauvegarde2*".

(Vous pouvez utiliser un utilitaire du domaine public comme le ***C-Mon***) Généralement un seul octet a été modifié. Vous voulez aller trois pièces plus loin? Il suffit d'incrémenter de trois cet octet qui détermine le lieu où vous vous trouvez actuellement dans le jeu (avec un utilitaire comme ***New-Zap***).

Cela marche avec de très nombreux jeux d'aventures. Parfois il faut appliquer des variantes (si par exemple une seule sauvegarde est autorisée) mais le principe est équivalent. De plus vous n'êtes pas obligé de vous limiter aux pièces mais par exemple incrémentez le nombre de vies en trouvant le bon octet...

Bon Amusement..

Xavier.

DOMAINE GRAND PUBLIC

NOUVEAUTES

Pour vous permettre de bien digérer vos excès lors des dernières libations de fin d'année, voici pour vos étrennes, de quoi calmer vos nouveaux appétits informatiques : une nouvelle série de FISH. Miam Miam ! Ya Bon !

FISH 241

ASDG-rrd : Un RAM Disk en ShareWare extrêmement utile. Ce device driver AmigaDOS installe un disque virtuel entièrement compatible DOS, qui résiste aux RESET, aux GURUS et aux crash système. Un must pour ceux qui disposent de grandes quantités de RAM. Ce programme est une mise à jour de la version du disque 88. Désormais, il gère jusqu'à 8 Mo de mémoire. Il a été réécrit en assembleur et est maintenant plus rapide et plus compact. Executable uniquement.

CBBS : Le système WORLI BBS utilisé en radio amateurisme. Ecrit à l'origine pour IBM PC et compatibles, il a été adapté à l'AMIGA par Pete Hardie. Cette version est la 6.1C et comprend le code source.

Fix68010 : Un programme réalisant des patches dans les executables ne fonctionnant pas correctement avec un 68010, de façon à ce qu'il n'utilisent plus les instructions "privilège" interdites. Exécutable uniquement.

Man : Un programme similaire à l'utilitaire UNIX du même nom. Affiche des informations sur un sujet extrait du manuel. Il ne contient cependant aucune information sur les bases de données. Vous devez lui fournir les vôtres. Version 1.2, sources inclus.

NoClick : Un programme qui supprime le Click des drives vides sur B2000 sous AmigaDOS 1.3. Cela devrait aussi fonctionner sur A500. Cette version, la 3.4 est une amélioration de la version du disque 231. Programme source en assembleur inclus.

Tiles : Un autre jeu de plaques tel que Shangaï ou Gunshy. Un plateau est couvert d'un ensemble de 144 plaques : 36 jeux différents de 4 plaques identiques comportant chacune une image. Le but est de retirer toutes les plaques, 2 par 2, en retirant deux plaques identiques à chaque fois. Version 2.1, sources en Modula II inclus.

FISH 242

BootBlocks : Documentation détaillée de la composition d'un bootblock et de la façon dont il fonctionne. Contient quelques échantillons de bootblocks personnalisés. Sources inclus pour les échantillons et le programme.

EDITO

Snif !
C'est déjà fini. Finies les fêtes, finies les belles vacances. Après avoir rassasié toute l'équipe, me voici de nouveau à l'ouvrage pour gaver vos lecteurs de bonnes disquettes.

Que de travail en perspective ! D'autant plus que ce ne sont pas les nouveautés qui manquent. Ceci nous laisse présager une grande année, où s'épanouiront sans doute quelques grands crûs.

Ed l'Epicier.

Check4Mem : Permet de vérifier la disponibilité d'une certaine quantité de mémoire à partir d'un fichier batch. Si les besoins ne sont pas satisfaits, un code erreur est généré au retour.

CustReq : Une commande Ask améliorée pour votre startup séquence. Génère un requester avec un titre donné, du texte, des gadgets en positif ou en négatif (l'un ou l'aure pouvant être par défaut) et une valeur optionnelle de Time Out. Version 2, sources inclus.

FileReq : Seconde version d'un file requester, beaucoup plus puissante que celle du disque 204. Shareware, sources inclus.

FullWiew : Un programme de visualisation de textes utilisant les gadgets en bas de l'écran (et donc autorisant l'affichage de 80 colonnes de texte). Occupe toute la surface de l'écran WorkBench. Scrolling rapide, permet l'utilisation de fichiers compressés (programme de compression inclus). Shareware, binaire uniquement, sources disponibles auprès de l'auteur.

Image-Ed : Un éditeur d'icones qui vous permet de dessiner et d'éditer des images jusqu'à 150 x 90 avec un maximum de 16 couleurs. Permet le dessin à main levée, les rectangles pleins ou vides, les ellipses,triangles, lignes, courbes, polygones, la copie, les symétries suivant X ou Y, l'utilisation de textes avec chargement de fontes, et bien d'autres facilités. Version 2.2, mise à jour de la version 2.1 du disque 211, binaire uniquement, sources disponibles auprès de l'auteur.

IAR : Un jeu shareware (jump and run) utilisant les graphiques 3D. Votre mission est de ramasser les pilules bleues qui jonchent le sol et les escaliers, tout en évitant des monstres. Vous pouvez cependant utiliser différentes armes pour les détruires. Version 1.0, binaire uniquement, sources disponibles auprès de l'auteur.

JPClock : Un petit programme d'horloge. Version 1.2, update du disque 204. Sources inclus.

PPrefs : Programme conçu pour remplacer les préférences standard par de plus courtes, plus efficaces et plus simples d'utilisation. Binaire uniquement.

PaletteReq : Un moyen simple de modifier la palette d'un écran quelconque dans vos programmes. Sources inclus.

PopInfo : Un petit utilitaire qui s'ouvre automatiquement pour vous donner des informations sur l'état de vos périphériques et de votre mémoire. Version 3.1, update de la 3.0 du disque 223. Sources inclus.

ZeroVirus : Un virus checker & killer intégré, avec des fonctions de sauvegarde et restauration de bootblock. Détecte les virus de bootblock et de fichier. Version 1.3, binaire uniquement.

FISH 243

FragIt : Uhn programme de morcellisation de la mémoire. FragIt alloue et libère de façon aléatoire des zones mémoire de taille variable, allant de 16 à 50000 octets. Le résultat est un cauchemar d'allocation. Des milliers de fragments mémoire sont créés et libérés de façon continue. Cette routine impose des contraintes importantes sur les routines d'allocation mémoire permettant de tester des programmes en simulant une mémoire saturée et très fragmentée.
Version 2.0, Sources Inclus

Image Lab : Un programme de traitement d'images IFF contenant des fonctions standard telles que convolution, moyenne, lissage, histogrammes, FFT... fonctions de conversion de fichiers incluses et d'autres fonctions utiles. Version 2.2, binaire uniquement.

LPE : "Latex Picture Editor" est un éditeur graphique qui permet de concevoir des "images" pour le système Latex. Vous pouvez dessiner des boîtes, des lignes, des vecteurs, des cercles, des boîtes avec textes. Version 1.0, binaire uniquement.

NoClick : Un programme qui fait taire les cliquetis des drives vides de l'AMIGA 2000B sous Amigados 1.3. Cet utilitaire fonctionne aussi sur le 500. Version 3.5 (update Fish 241).

Password : Un programme qui augmente la sécurité sur vos machines en imposant un mot de passe. Ceci suffira à garder à l'écart les utilisateurs occasionnels et non techniciens. Version 1.21, binaire seulement.

Pcopy : Un copieur similaire au programme résident "Diskcopy". C'est une version réécrite de l'utilitaire de la fish 151. De gros efforts ont

été faits pour le rendre le plus convivial possible. Binaire seulement.

SimGen : Ce programme vous permet de surimposer sur le fond du Workbench une image de 2 ou 4 couleurs. Binaire seulement.

SuperLines : Une démo à base de lignes qui propose un panneau de contrôle en temps réel. Permet de nombreux effets sur les couleurs et accepte plusieurs résolutions. Version 1.0, binaire seulement.

WarpUtil : Regroupe les utilitaires Warp (V 1.11), UnWarp (V 1.0) et Warpsplit (V 1.1). Cette boîte à outils permet toutes les opérations d'archivage et désarchivage. Binaire seulement.

FISH 244

BBChampion : "Boot Block Champion III", un programme très agréable vous permettant de travailler sur tout boot block. Version 1.3, Binaire uniquement.

BootIntro : Un programme qui vous permettra de concevoir de petits boot blocks personnels, et de les installer sur vos disquettes. Binaire seulement, Version 1.2, update de la Fish 188.

FMC : Affiche un petit gadget permettant d'éliminer l'extension mémoire ou de la rendre active. Version 1.2, sources incluses.

SizeChecker : Un utilitaire qui teste la taille des fichiers, afin par exemple de détecter un virus coquille. Il permet aussi, lorsque l'on ajoute des commentaires appropriés de distinguer différentes versions (1.2, 1.3, ARP, ...). Version 1.0, binaire uniquement.

TextDisplay : Un programme de type "Less" ou "More", mais plus compact et plus complet. Version 1.52, Update de la Fish 188, binaire seulement.

XColor : Un programme qui permet de changer les couleurs de n'importe quel écran. Vous pouvez aussi soustraire des bitplanes, transformer l'image en nuances de gris. Version 1.2, sources inclus.

FISH 245

ATOF : Un petit utilitaire qui vous permet d'utiliser les polices d'un autre disque sans utiliser le CLI. Version 1.0, binaire seulement.

BootIntro : Un programme semblable à son homonyme de la FISH 244, mais autorisant plus de couleurs avec cependant moins de texte. Version 1.1, binaire seulement.

Fenster : Un programme permettant d'agir sur des fenêtres appartenant à d'autres logiciels. Version 1.0, sources inclus.

PathMaster : Un "requester" de fichiers, avec de nombreuses options. Il peut être facilement configuré par un programmeur pour servir dans ses propres applications. Sources incluses.

Reversi : Le classique reversi, mais avec un domaine de jeu de 8 carrés sur 8. Version 1.2, sources inclus.

Vlt : Update de la version de la Fish 226. Corrige un "Bug" dans les protocoles externes. Version 4.065, binaire uniquement.

FISH 246

Dmake : Version 1.0 de l'utilitaire UNIX make adapté par Matt Dillion. Update de la version Béta du disque 179. Utilise les dépendances multiples, les jokers, ... Binaire uniquement.

LabelPrint : Un programme vous permettant d'imprimer facilement des étiquettes pour vos disques. V2.5B, update de la version 2.5 du disque 238. Shareware, binaire uniquement, sources disponibles auprès de l'auteur.

NComm : Un programme d'émulation de terminal pour Amiga, basé sur comm V1.34. Dispose de touches raccourcis pour la plupart des fonctions du programme (ex : composition d'au plus 10 numéros de téléphone).

Comporte de nombreuses fonctions telles que :

- Support PAL et NTSC pour écrans entrelacés ou non ;
- E/S écran supérieures à 2400 Bauds ;
- Emulation ANSI/VT100 avec texte 8 couleurs ;
- IBM graphique ;
- Fonctions de transformation ;
- Palette de couleurs entièrement controlée par l'utilisateur ;
- Compatibilité avec toutes les langues européennes (caractères) ;
- Contrôle du port série jusqu'a 19200 Bauds ;
- Répertoire téléphonique ;
- Macros clavier
- .....

Version 1.8, binaire uniquement.

NoClick : Un programme qui fait taire les cliquetis des drives vides de l'AMIGA 2000B sous Amigados 1.3. Cet utilitaire fonctionne aussi sur le 500. Version 3.6 (update Fish 243). Sources en assembleur inclus.

ScreenShare : Une librairie et un programme qui permettent à des applications d'ouvrir des fenêtres sur d'autres applications. Par exemple, votre éditeur peut vouloir ouvrir une fenêtre sur votre écran d'émulateur de terminal, de façon à vous laisser composer un message tout en conservant la possibilité de voir le contenu de l'écran du terminal. Les deux applications doivent respecter le partage d'écran pour fonctionner. Version 1.2, sources de la partion d'interfaçage inclus.

Ty : Un programme d'affichage de texte basé sur la version 1.0 de "less". Contrôle de toutes les fonctions au clavier et à la souris, interface intuition, utilisation des touches spécifiques de l'Amiga (tq HELP). Version 1.3, sources inclus.

FISH 247

Analog Joystick : Support software pour l'utilisation de joysticks analogiques sur l'Amiga. Comprend : un driver, un fichier d'entête pour le code faisant appel au driver, un exemple de programme. Sources inclus.

AssemTools : Un ensemble de fichiers qui devraient être d'un grand intérêt pour les programmeurs en assembleur. On y trouve environ 140 macros qui facilitent beaucoup la programmation, ainsi qu'une librairie de routines de manipulation de fichiers (avec gestion de buffer) équivalentes aux fonctions C fopen, fclose, fgets, fputs, ...etc. Ainsi qu'un requester de nom de fichier. Toutes ces routines sont ré-entrantes. Sources d'un exemple d'utilisation inclus, ainsi qu'un macro cross assembleur 65C02.

RemoteLogin : Quelques programmes permettant un accès à distance sur Amiga. Un programme de test du port série détectant un appel et lançant un programme lors de sa réception. Un programme de protection par mot de passe qui permet le lancement d'une application quelconque, tout en procurant un minimum de sécurité à votre système. Sources inclus.

XprLib : Librairie de protocole de transfert de fichiers. Documentation et exemples de programmes pour réaliser des applications de ce type sur Amiga. Version 2.0, update de la FISH 240, sources et exemples inclus.

FISH 248

AmiGantt : Un outil de définition et de gestion de projet conçu pour représenter de façon simple et interactive, les tâches nécéssaires à l'accomplissement d'un projet particulier, en utilisant les diagrammes de GANTT en tant que format d'entrée. AmiGantt affiche le projet en mode multifenêtres avec des fenêtres distinctes pour le diagramme de GANTT, les informations concernant les tâches, l'histogramme d'occupation des ressources et le diagramme PERT. 500 tâches peuvent être définies pour un projet quelconque et un projet peut contenir d'autres projets en tant que tâche. Version 3.0.0, binaire uniquement.

CLi-Colors : Un petit programme simple pour changer les couleurs de la bordure entourant la fenêtre CLI. Sources en assembleur inclus.

Flipper : Un othello compact et rapide, n'utilisant pas de méthodes prévisionnelles. Binaire uniquement.

Maze : Un exemple de programme de génération de labyrinthes totalement ré-entrant. Ecrit avec l'assembleur Manx, sources inclus.

NetHandler : Un gestionnaire de fichiers systèmes en réseau (NET:) par "Software Distillery" utilisant le DNET de Matt Dillon afin d'acceder aux périphériques d'un Amiga à partir d'un autre. Utile aussi en tant qu'exemple de fichier système écrit entièrement en Lattice C. Version 1.0, sources inclus.

Regex : Une librairie Amiga permettant la

description d'un ensemble de caractères contènus dans une chaine. Grâce à l'utilisation de "Wildcards", un ensemble quelconque peut être décrit. Ce type de description peut être utilisé lors de la recherche de chaînes dans des programmes tels que des éditeurs, ou d'autres programmes manipulant des chaînes de caractères. Version 1.0, sources inclus.

FISH 249

Automata : 4 programmes simulant des automatismes cellulaires : AutomaTron, Crud, Demon et Life, sans doute le plus célèbre mais aussi le plus vieux : le jeu de la vie. Sources Inclus.

Slicer : Slicer calcule et affiche des images des ensembles de Mandelbrot et de Julia. A l'inverse de beaucoup d'autres programmes du même type, qui génèrent directement des images, Slicer calcule et stocke des tableaux de données qu'il peut transformer en images de différentes façons. Version 1.0, binaire uniquement.

TurMite : Imaginez une petite bestiole se déplaçant sur l'écran de votre ordinateur par pas de un pixel. A chaque pas elle utilise son état interne et la couleur du pixel ou elle se situe comme index sur un ensemble de tables qui lui permettront de calculer la nouvelle couleur de ce pixel, la direction du prochain déplacement et la nouvelle valeur de sa variable d'état. Sources inclus.

FISH 250

ASimplex : Une application de la méthode du SIMPLEXE pour résoudre des problèmes de programmation linéaire.les fichiers au format standard MPSX sont utilisés en entrée. Version 1.5, update de la version 1.2 du disque 199. Sources inclus.

Gravity-Well : Un simulateur de mouvements de corps célestes (20 au maximum) évoluant dans un univers Newtonien. L'échelle de la simulation peut être modifiée et différentes vues sont disponibles. Sources inclus.

Paranoïds : Echappez vous de l'asile. Paranoïds est un jeu de plateau traditionnel ou l'on jette des dés, ou l'on tire des cartes et ou l'on bouge des pions sur une carte. Chaque joueur possède quatre fous et deux docteurs. Votre but est de faire évader vos quatre fous avant les autres. Version 1.0, binaire uniquement.

RPSC : Pour Reverse Polish Scientific Calculator. Les possesseurs de calculatrices en notation polonaise inversée (HP par exemple) seront ravis. Le programme supporte les opérations avec des réels, des complexes, des matrices et des vecteurs 3D. Les données et les programmes peuvent être sauvegardés, chargés, ou écrits sous format ASCII comme des fichiers AmigaDOS. Version 1.1.

Iron Mad, Ed l'Epicier, Flat Six.

EN DIRECT D'AILLEURS

Chers amis lecteurs, ici Gazelle Ardente en direct d'Ukunda ou je suis envoyée spéciale d'HERMES au Kenya.

Je m'approche actuellement de la case du chef de la tribu qui m'acueille, autour de laquelle pédalent quinze grands guerriers musclés, la sueur perlant sur leur torses superbes, ... Mais je m'égare... Ils pédalent pour fournir l'électricité nécéssaire à l'alimentation de l'Amiga du chef qui vient de recevoir les dernières FISH. Fou de joie devant la qualité des programmes, il entonne un chant SWAHILI que voici :

JAMBO JAMBO BWANA
HABARI GANI MZURI SANA
WAGENI MWAKARIBISHWA
KENYA YETU HAKUNA MATATA
KENYA NCHI ZURI
HAKUNA MATATA
NCHI YA KUPENDEZA
NCHI YENYE AMAN
HAKUNA MATATA

Et oui, grâce à HERMES Diffusion je constate encore une fois que le bonheur n'a plus de frontières.

GAZELLE ARDENTE

(Note de le l'équipe d'HERMES : Gazelle Ardente attend vos courriers et se fera un plaisir de vous envoyer, si vous le désirez, la version française de ce tube kenyan).

BON DE COMMANDE

A retourner à :
En France:
HERMES Diffusion
BP 304,59220 Denain
En Belgique:
MiA Software
BP 111 2018 Anvers 14

20FF(125FB)

Fred Fish Disks	1-250
Amicus	1-26
TBAG	1-25
Faug	1-75
PaNorAmA	1-98
RPD	1-164

30FF(190FB)
HERMES Prestige 1-4, HERMES France 1-5,
Bordello Beauties (a reserver aux adultes) 1-19 + 20-26 (Art Disks)
35FF(220FB)
M.i.A Disks 1 à 4
360 FF (France uniquement)
Digitaliseur monophonique HERMES Diffusion en KIT

HDNC: _____
Nom: _____
Prénom: _____
Adresse: _____
_____
CP: _____ Ville: _____

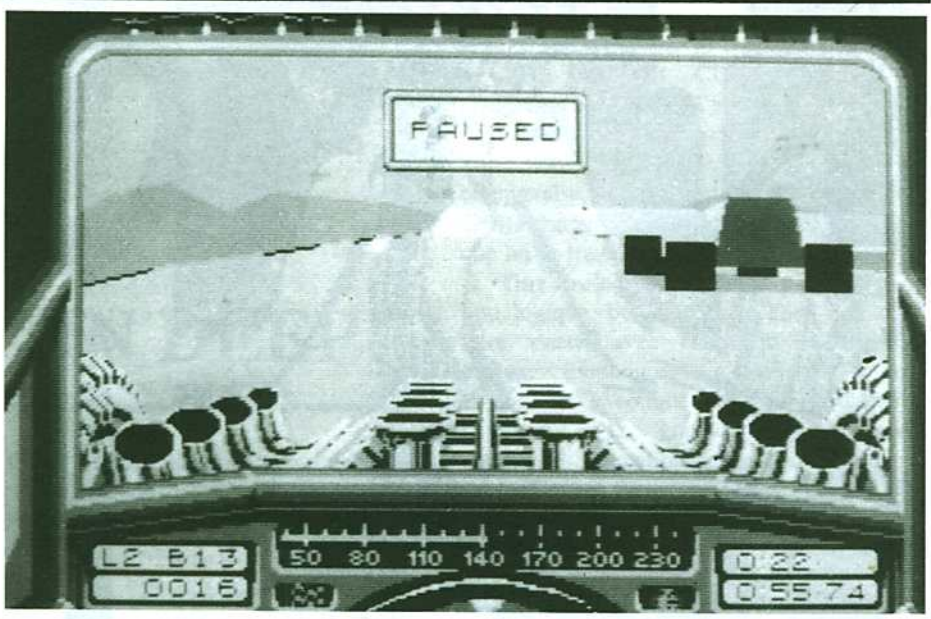
Les RPD 17,84,86,101,106,107,123,126,129,143,146 151,155,163 et FAUG 61 comportent 2 Disks (40 FF)

Collection	Disquettes	Total
	Envoi en recommandé : ajoutez 15 FRF	
	TOTAL	

Règlements par chèques bancaires ou postaux libellés à l'ordre d'HERMES Diffusion.

Bon de commande valable jusqu'au prochain numéro d'A-NEWS

STUNT CAR RACER



Enfilez votre casque et vos gants, bouclez votre harnais et mettez le contact, vous voici au commandes d'un engin de course ultra-puissant. Il vous faut maintenant faire la preuve que votre conduite est la meilleure en vous mesurant à des adversaires de trés haut niveau.

Le circuit se compose d'une piste de largeur réduite et surtout construite au dessus du sol. Toute sortie de piste entrainera donc une détérioration plus ou moins rapide du véhicule. De plus ce circuit comporte des virages relevés, des bosses, des tremplins et des passages de vide à franchir après avoir pris suffisamment de vitesse sur les tremplins.

La piste est représentée en 3D surfaces pleines et l'animation se fait à une vitesse incroyable. Au début de la course votre voiture est suspendue par des chaînes à une grue qui vous dépose sur la piste. Dés que les chaînes se détachent vous mettez le turbo et vous accélérez pour prendre en tête le premier virage.

Mais là ou le jeu prend toute sa dimension c'est dans le jeu à deux. Si votre meilleur pote posséde aussi un Amiga, n'hésitez pas à vous déplacer avec votre bécane, votre joystick et votre disquette. Vous pourrez tout faire pour l'empecher de gagner, même lui rentrer dedans en marche arrière si vous avez pris un tour de retard.

En mode Practice vous pourrez essayer tous les circuits des 4 divisions alors qu'en mode Compete il vous faudra battre vos deux adversaires de la division pour monter en division supérieure.

Comme en plus les adversaires sont de plus en plus forts et les circuits de plus en plus casse-gueules il vous faudra de nombreuses heures de pilotage pour venir à bout de ce jeu. Si par malchance il vous arrivait de quitter la piste vous verriez soudain le paysage basculer sous vos yeux et votre véhicule serait entrainé vers le sol ou il s'écraserait lamentablement après quelques rebonds, fatals à son bon état de fonctionnement.

Que dire de plus de ce jeu sinon qu'il vous permettra de casser de la bagnole sans pour autant abimer la votre et qu'il vous procurera des sensations formidables surtout dans le jeu à deux tellement son réalisme est convaincant.

Kéké

BATTLE SQUADRON

-Amateurs de shoot'em up, vous voila gatés en ce début de décennie car les auteurs d'Hybris ont récidivés et nous ont pondus une merveille du genre: Battle Squadron.

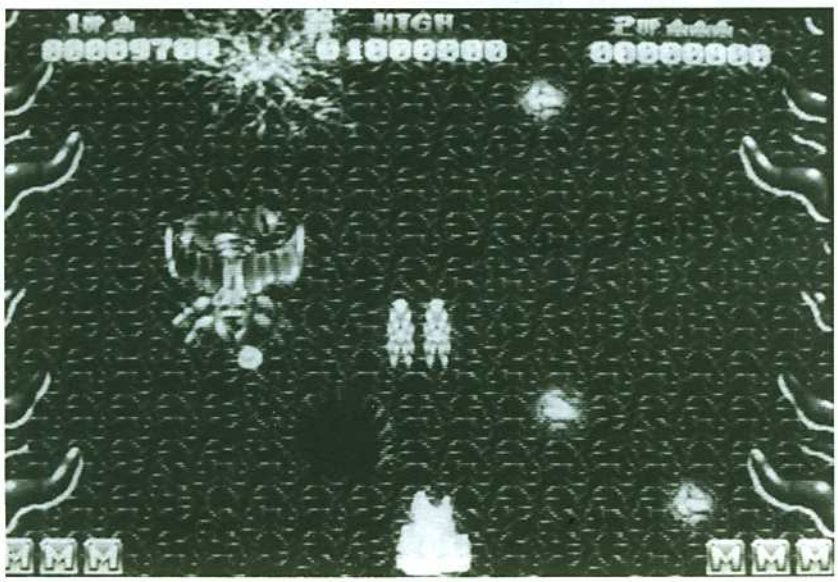
On y retrouve tous les ingrédients qui ont fait le succés d'Hybris, le tout agrémentés de nouveautés inédites comme les ennemis "transparents" que l'on repére grâce à des déformations du sol.

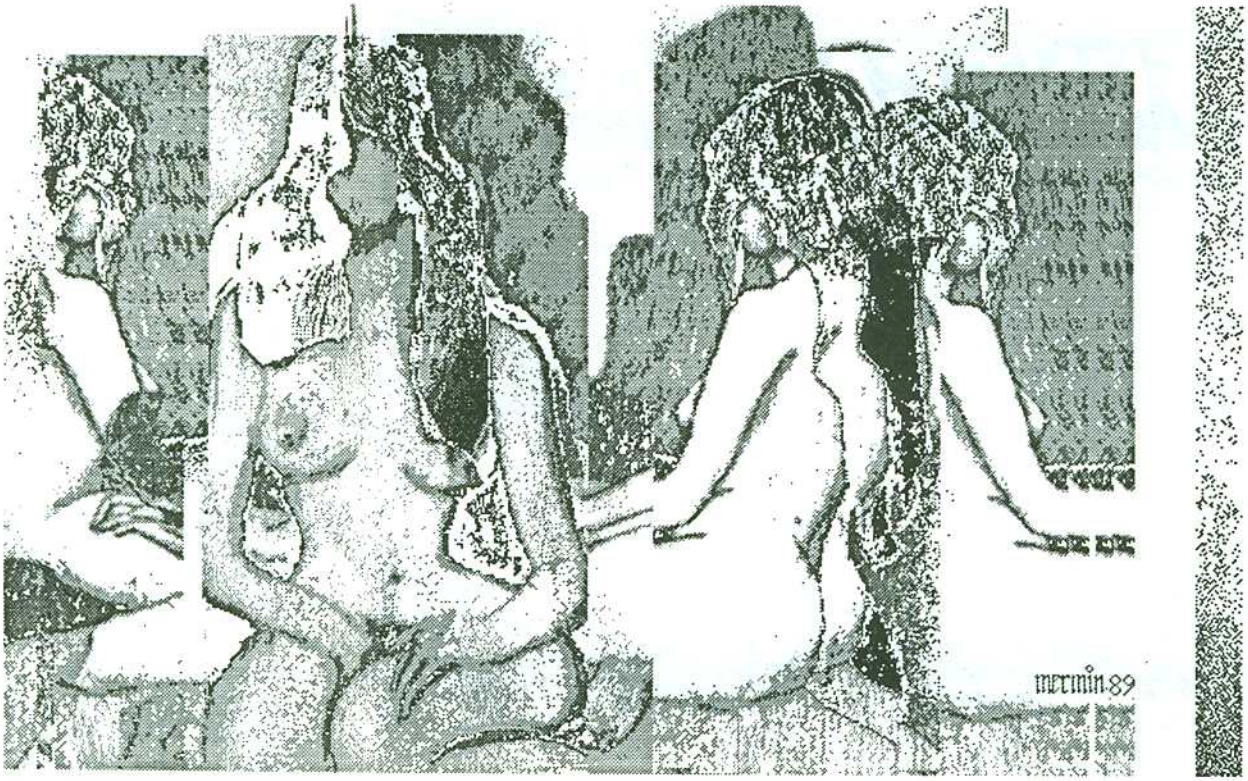
Le jeu à deux est possible, voir même indispensable si l'on veut progresser rapidement dans le combat. L'animation est toujours à la hauteur et les déplacements de sprites sont d'une qualité exemplaire. La jouabilité est excellente et la progressivité est au rendez-vous.

Le combat n'est pas ardu dès le départ mais après quelques heures de vol, on se rend compte qu'on en est pas prés de voir la fin.

Les graphismes sont toujours autant soignés, et la musique et les bruitages sont au niveau du reste du soft. Comme on peut le constater, tous les ingrédients pour réaliser la recette d'un grand soft. Tout est bien. On aimerait voir plus souvent des programmes de cette qualité.

Kéké





Il s'est passé quelque chose en Suisse, à Genève pour être précis. La galerie d'art Shirley a organisé un concours d'art sur Amiga. 3 secteurs d'activité créatrices, le dessin, la 3D et l'animation. Si en dessin et en animation les premiers prix ont étés attribués, ce ne fut pas le cas en 3D. Deux heureux gagnants qui ont reçut un Amiga 500. Je tiens à souligner que c'est une première en Suisse, et je félicite Mme Suckow de son initiative pour la promotion de l'Amiga et de ses capacités en matière de dessin. - Patrick

Galerie Shirley
Exposition permanente, 14 Rue de Gares à Genéve.

SWITCHBLADE

N'ayant même pas épuisé toutes les ressources de Rick Dangerous, voici qu'un soft de la même trempe arrive sur nos écrans (les auteurs sont les mêmes...s).

Le héros de Switchblade est en tout point un digne successeur à celui de Rick Dangerous. Le personnage que vous dirigez est un japonais maître en différents arts martiaux. Vous allez devoir retrouver les fragments d'une épée, disséminés dans tous les coins d'un labyrinthe. En effet cette épée est la seule arme qui vous permettra d'affronter et de vaincre le démon qui séme la terreur dans votre bon pays.

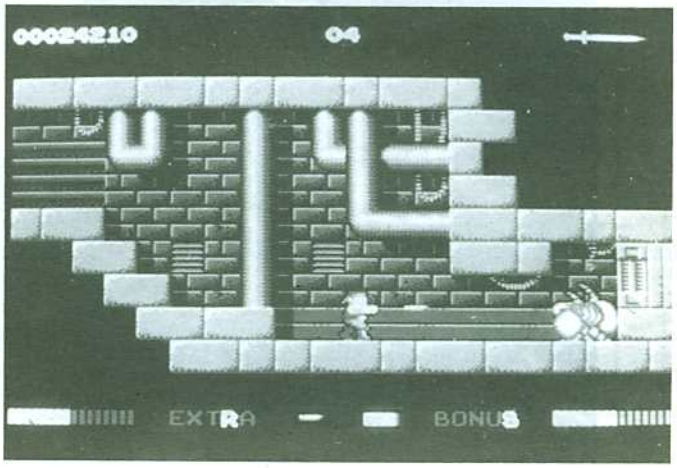
Bien que la plupart des monstres que vous rencontrerez au fur et à mesure de vos errances soit destructibles à l'aide de vos seuls mains et pieds, de nombreux pouvoirs supplémentaires sont accessibles. Vous pourrez reconstituer votre capital vie en trouvant les coeurs disséminés aux endroits stratégiques mais il faudra les utiliser au moment opportun sous peine de ne pas faire long feu dans le jeu. Vous pourrez aussi gagner des vies supplémentaires en trouvant des lettres.

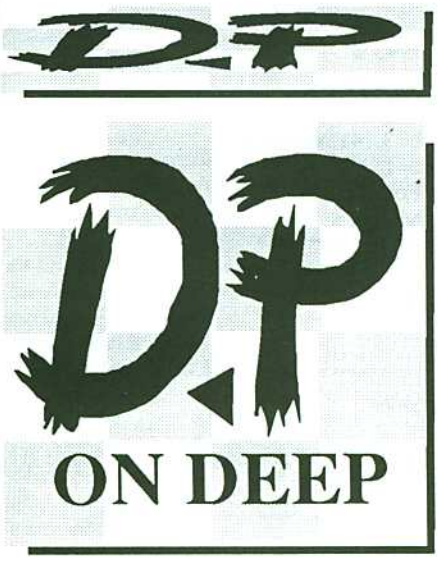
Chaque niveau est gardé par un monstre plus important que les autres et il faudra utiliser les armes les plus efficaces pour l'affronter avec des chances de victoire. A chaque nouvelle partie que vous commencerez vous irez toujours plus loin qu'à la précédente car les ennemis sont toujours au même rendez-vous et à force vous allez connaître par coeur les pièges.

Vous êtes obligé de progresser à chaque partie même si certains écrans réclam eront plus de temps et plus de ruses que certains autres.

A mon avis ce soft est supérieure à Rick Dangerous, son principal concurrent, car la jouabilité est bien meilleure et car le capital de vie peut être maintenu jusqu'à des tableaux très éloignés du départ en gérant bien les différents pouvoirs rencontrés dans les jarres. Après quelques heures de pratique, j'arrive au début du cinquième niveau avec les cinq vies de départ. Si comme moi les jeux de tableaux vous branchent, jetez-vous sur celui-ci. Vous allez y laisser de nombreuses heures mais une certaine satisfaction sera au bout

Kéké





Chers lecteurs. Souvenez vous des derniers articles de Chorizo. Déplorables! Mais à ce triste souvenir ne fuyez pas je vous en prie. Moi, la Ursula Andress de notre guerrier fou, j'ai pris les choses en main...

Il faut que je vous fasse part de ses dernières aventures. Comme vous le savez notre "idole" rend de grands services à la nation et en ces temps de supercheries PereNoëlliales, Dieu sait comme notre aventurier des temps modernes est affairé. Au cours de ses multiples péripéties, ce cher ange fut drogué et shooté à un de ces sales virus qui s'infiltrent partout. Heureusement, moi la Pancha de notre Don Quichotte, je suis intervenu à la limite de l'engagement d'une situation de non retour. Ayant perdu quelques plumes dans l'affaire, je les lui retricotte actuellement au coin de la cheminée. En attendant un meilleur rétablissement, il m'a prié, moi son humble servante, de lui rédiger son intro, ce qui est fait.

Fin coutumier ce mois ci. On va se la jouer programmeur moyen et branché.

DME : Un éditeur de texte "spécialement conçu pour la programmation" qu'ils disent, alors ça doit être vrai. Vous pouvez prédéfinir des macros s'il te plaît. Bon et après c'est un éditeur de texte normal. (J'en profite pour avertir les perpétuels grincheux que je sais,qu'il y a des tonnes d'autres éditeurs, même des mieux, mais plutôt que de nous la jouer wouaehluilenulilutiliseunéditeurnuletpasmoicausequejesuismeilleur, envoyez nous donc vos DP préférés et mieux que ceux des petits copains.

CDecl : Sous ce nom suave aux senteurs verveine citron, se cache un convertisseur de déclarations Anglais->C. Je m'explique : au détour d'un bois, vous vous dites, tiens je me ferais bien un petit *declare ptichapronrouge as pointer to fonction returning pointer to array 10 of pointer to long*. Et CDecl sans crier GAAAAAARRRRRRE y vous pond :

*long *(*(* ptichapronrouge)())[10].*

Zen non! Vous allez enfin pouvoir comprendre les déclarations des exemples de Batchman (j'ai les cheveux plus longs que lui de toutes façons).

Tiny Prolog : Amateurs de programmation logique, bonjour! Vous allez pouvoir faire risette avec cette "initiation" au Prolog. Evidemment c'est pas Turbo Prolog, mais comme le disait justement Confusius "la grandeur de l'esprit compense la petitesse de l'interpréteur Prolog".

Ada : Rien qu'à l'évocation de ces trois lettres, j'en connais qui doivent être dans un état que même le professeur Swartzenberger il serait pas heureux de soigner. Un peu de culture tas d'incultes. ADA c'est le langage créé en 1983 par un français, monsieur, Jean Ichbiach, pour répondre à la demande du DOD (Department Of Defence et non pas Dp On Deep espèces d'anophèles!) au Pentagone. Pourquoi Ada vous demandez-vous? Et moi facile, je vous réponds que c'était le doux prénom de madame Lovelace, femme de Babbage, lui même grand précurseur de l'informatique.

Mais attention, ne vous mettez pas la phalange dans l'orbite occulaire, les compilos ADA sont énormes et ce DP n'est qu'un vérificateur de syntaxe Ada. Mais enfin cela vous zinitiera à ada.

RistiNolla : Déjà rien que le nom, moi je trouve ça beau (de cheval). Alors après avoir bien travaillé sur des programmes durs pour les neurones, un jeu pour s'aérer les synapses.

Ce jeu est donc un Go Moko et j'ai plus envie d'écrire alors j'arrête.

VirusX4.0 : Le dernier tueur de virus du père Tibet. Plus rien à redire, il vous le faut.

Chorizo Kid ne devrait pas laisser n'importe qui tripoter son stylo pour faire ses introductions.

Le mois prochain, il n'y aura plus de DP, promis, et je vous racconterai plus ma vie. Bonna Nez.

Et faites gaffe, il y a une panne de micro dans la pièce du fond.

Chorizo Kid

Voici la fin de la liste des DP classés par rubrique, tels que vous les trouverez sur DEEP.

(Voir *A-News* N°20 pour le début).

AMIGA Musique Programmes: 1/7

1 Player	Player de digit
2 UnknownGirl	Musique
3 Synthemania	Musique
4 FleshForFantasy	Un peu de Digit...
5 BMP	Music arriere plan
6 Music-Jarre	Devinez... --> JMJ
7 Scales	Musique en C

AMIGA Utilitaires Programmes: 1/72

1 NewDeep	New Telechargeur
2 QED	Super Editeur
3 Zippy	Selecteur Fichiers
4 Prepa	Prepare Msg -> Deep
5 Bawk	Cherche chaine/fich
6 VirusX_3.1	A mort les Virus !
7 MiniPack	Transfert fichiers
.../...	
8 MemoPad	Agenda electronique
9 Zoo	Archiveur-Compact
10 MachII	Accelere souris
11 NewZap	Editeur sect/fich
12 TES	Ajoute gadget CLI
13 Hed	Edit. texte rapide
14 Check	Structures Lang. C
.../...	
15 GetSprite	Brush --> C
16 SetPrefs	Installe Preferenc
17 ECPM	Emulateur CPM
18 Lens	Loupe portion ecran
19 Virus_Alert!	Detecteur de virus
20 MSDOS	Lit fichiers MSDOS
21 HP11	Simule HP11C
.../...	
22 ScreenX	Affiche Clock/Mem
23 ScreenZap	Nettoie Fenetre
24 Guardian	AntiVirus
25StealMemBoot	Boot avec NoFastMem
26 TaskControl	Controle les Taches
27 MemBoardTest	Test Ram A1000
28 DiskX	Editeur Secteurs
.../...	
29 Dis	Desassembleur
30 TaskX	Editeur Taches
31 VRTest	AntiVirus
32 BootBack	Lit Boot Block
33 IFFLib	Bibliotheque IFF !!
34 Qlens	Effet de loupe /WB
35 PKax	Archiveur fichiers
.../...	
36 Brush2Icon	Brush en Icone
37 SplitIcon	Animation 2 Icones
38 IconLab	Creation d'Icones
39 BootCopy	Copie le Boot-Sect
40 SafeBoot	Sauve le Boot-Sect
41 S-R	Recup text si GURU
42 TextEd	Editeur de Texte
.../...	
43 SDBackup	Backup Disque-Dur
44 EW	Apparition Fenetre!
45 RemLib	Retire Librairie
46 WBDepth	Change nb_coul /WB
47 LS	Commande LS (UNIX)
48 Reader	Lit tous fichiers
49 Plot	Courbe multi-variab
.../...	
50 Xicon	CLI depuis le WB !!

→

Des infos du serveur.

Pour connaître le mode d'emploi de 36-15 DEEP, les mots de commande pour envoyer les messages, etc., tapez **Guide** au premier écran du serveur.

51 SetFont Installer une Font
52 SpriteEd Editeur de Sprites
53 MacView Visualise image Mac
54 DU Nbre Blocs/Direct.
55 LaceTogl Passe interlace CLI
56 Disassem Desassembleur
.../...
57 WhichFont Visualise les Fonts
58 DiskSalv Recupere disquette
59 Edimap Modifie map clavier
60 PtrAnim Anim ptr souris
61 Decigel Pour le 68010
62 DOSHelper Tout sur le CLI
63 PopColor Modifie couleurs
.../...
64 WinSize Agrandit 1 fenetre
65 FreeMem Place libre / RAM
66 DFree Place libre / Disk
67 Shell Mieux que le CLI !
68 DMouse Indispensable !
69 MRBackup BackUp de disk-dur
70 Muncho Bruits bizarres...
.../...
71 Print Imprimer Proprement
72 Sizer La taille d'un Dir

AMIGA Autres Programmes: 1/53

1 Browser Visualise fichier
2 KeyMapEd Editeur de clavier
3 AzertyFier Azerty -> Qwerty
4 Rainbow Arc-en-ciel (.c)
5 MyMemory Memoire disponible
6 RayTracing Synthese Image .c
7 Dio Gestionnaire IO
.../...
8 Palette Palette Graphique
9 Colorful Gerer mode ham .c
10 RunBackGround Lance / multitache
11 NewPackets Gestion Packets .c
12 Bob Bobs (.c)
13 Expose Decale Fenetres .c
14 Scheme LISP
.../...
15 MutExGadg Gadgets exclusifs
16 Tree La recursivite !
17 Wicon Iconize Fenetre
18 60or80 60 ou 80 Colonnes
19 Surveyor Info sur pointeur
20 SCT Cree palette (.c)
21 AsmExamples Sources assembl.
.../...
22 OOPS! Modifie le WB (.c)
23 Block2 Deplace Carre (.c)
24 ExecLib Cree Librairies
25 Friends Des Pointeurs !!
26 DMouse Active Fenetre
27 SetPalorNTSC Pal ou NTSC
28 NoSmoking Exemple Alert
.../...
29 XBoot BootBlock->fich.
30 Free Memoire/taches
31 Calls Analyse Prog C
32 Dark Super Demo Copper
33 MemTrace Debug Memoire
34 Avi Unix Vi editeur
35 AnimBalls Boule en 3D
.../...
36 StarChart Identifie Etoiles
37 Aterm Terminal
38 3DStars Espace 3D (.c)
39 target
40 path
41 SkewB Rubik Cube (.c)
42 FM
.../...
43 CIATimer Gestion Timer (.c)
44 Lines Anime Lignes (.c)
45 FreeDraw
46 macgag Imite le Mac
47 AzertyMouse Souris folle (.c)
48 Sparks
49 BigMap Ecran geant (.c)
.../...
50 Dazzle
51 Copper Lit Copper-list
52 FileSelect Selecteur fichiers
53 Dbuf.Gels Anime Sprite (.c)

Courrier

Argh ! Zut ! Flûte !!!

Une coquille s'est glissée dans la rubrique courrier du N° 19. Merci à **Ludovic Créour** de l'avoir remarqué, ça prouve au moins qu'il lit assidûment tous les numéros, lui!

Au sujet des Amiga 1000 NTSC que l'on veut transformer en PAL, ce n'est pas DENISE mais **AGNUS** qu'il faut changer. Par contre certains modèles de 1000 (celui de Tropic notamment) ne possèdent pas le mode *Extra Half Bright* et dans ce cas là il faut changer Denise en plus de Agnus pour accéder à ce mode. Mais cette modification n'est pas obligatoire. Il doit normalement être possible de se procurer ces circuits chez un revendeur digne de ce nom, qui les commandera chez Commodore. Evitez tout de même de demander cela dans une grande surface car les vendeurs d'électro-ménager sont rarement compétents pour de telles opérations.

Excusez-moi pour une telle stupidité qui ne peut être dûe qu'à un abus prématuré de chocolats dont l'effet aphrodisiaque aura eu pour conséquence de me faire transformer Agnus en Denise. Pourquoi Denise et non pas Agnès ou Paula ? Allez donc savoir !

philEd:

Madame, Monsieur,

Je suis fort content de l'idée qui m'est tombé d'un coup dessus et sans prévenir. Après une intense réflexion à la lecture de l'essai du Hi-Soft, j'ai décidé de tester les phares de ma voiture par rapport à ceux de mon vélo. Bien sûr afin que le test soit crédible, les phares de ma voiture sont branchés sur la dynamo du vélo.

Ensuite, j'ai refait le comparatif des Basics en utilisant les plus du GFA et ce fut l'autre grande révélation :

SIEVE 8190 en 5,7 secondes au lieu de 12
BYTECALC en 4,1 secondes au lieu de 6
PSET en 8,4 secondes au lieu de 11
DRAWLINE en 12,9 secondes au lieu de 14
PRINSTRING en 1,2 secondes au lieu de 30

J'entrais alors dans une grande léthargie d'où même saint-Gourou ou mon épouse adorée ne pouvaient me tirer, puis je me réveillais en sursaut : non ! Contrairement à ce que j'avais imaginé, les phares de mon vélo sont moins puissants que ceux de ma voiture. Je comprends maintenant pourquoi les phares du vélo grillent aussitôt dès que je les mets sur la voiture : je me suis fait avoir en achetant ma 505 Peugeot. Je vais donc m'offrir un autre vélo.

BYTE-CALC : calculs-d'essais

erreur -1.216449163621E-10 en 4.1 secondes (il est possible d'obtenir une précision avec autant de chiffres que désiré)

```
LPRINT "BYTE CALC : calculs d'essais"
t%=TIMER
nr&=5000
a=2.718281828459
b=3.14159265359
c=1
For i&=1 TO 5000
MUL c,a
MUL c,b
DIV c,b
DIV c,a
NEXT i&
t%=SUB(TIMER,t%)
LPRINT "erreur ";c-1;" en ";t%/200;"
secondes"
```

PSET 20 000 points en 8.4 sec au lieu de 11

```
DEFWRD "a-s,u-z"
TEXT 10,150,"20 000 points en"
t=TIMER
For x=1 to 200
For y=1 to 100
PLOT x,y
NEXT y
NEXT x
t=SUB(TIMER,t)
DIV t,200
TEXT 150,150,t
LPRINT "20 000 points en ";t;" secondes"
```

PRINTSTRING 5 000 chaînes positionnées en 6.42 secondes; 1 000 chaînes positionnées en 1.2 secondes (au lieu de 12)

```
DEFWRD "a-s,u-z"
a$="essais"
TEXT 10,150,"PRINGSTRING : 1 000
chaînes en"
t=TIMER
FOR x=1 TO 1000
TEXT O,10,a$
NEXT x
t=SUB(TIMER,t)
DIV t,200
TEXT 258,150,t
LPRINT "1 000 chaînes positionnées en
";t;" secondes"
```

Pierre Philippe Launay (63) Clermont-Ferrand

Ed: *Nous n'avons pas assez de place pour publier toutes les routines de Pierre Philippe, mais en voici trois*

Madame, Monsieur,

Je voudrais savoir qu'elles sont les possibilités (soft ou hard) qui existent pour transformer mon Amiga 500 en compatible PC. Le lycée m'initie au système d'exploitation UNIX et j'ai remarqué que certains softs, vendus par Hermès diffusion via votre magazine, faisaient allusion à ce système alors, existe-t-il un soft sur Amiga qui permette de travailler sous UNIX ?

Gabriel Grange La Verpillère (38)

philEd: *le seul moyen d'émuler le PC sur 500 est un soft nommé* PC transformer *mais il est lent et ne supporte pas la couleur. Il existe une deuxième solution pour les*

Courrier

bricoleurs qui consiste à bricoler un Side Car *(carte passerelle XT de Commodore. pour Amiga1000), bidouille décrite dans un N° recent de FRAUG magazine.*

Les DP qui font référence à UNIX sont en fait les adaptations de logiciels UNIX sur Amiga. Il n'existe pas à proprement parler d'UNIX pour le 500, encore qu'il y ait des Shells qui sont maintenant tellement proches de celui d'UNIX qu'on pourrait s'y tromper (description prochainement). Pour ce qui est d'AMIX (version d'UNIX sur Amiga 2000) il est encore en cours de développement et nécessite un très gros disque dur, beaucoup de mémoire et une carte accélératrice.

Amigos

Je désirerais acquérir une carte accélératrice et j'hésite entre la Midget Tracer et l'Animate Turbo III. Pourriez-vous m'indiquer laquelle de ces deux cartes ou une autre (dans une même fourchette de prix) est la mieux appropriée pour une utilisation avec Sculpt 3D.

Eric Franchini Gandrange (57)

philED: *N'ayant testé ni l'une ni l'autre il m'est difficile de les départager. Ce qui est sûr c'est qu'il est mieux (quand son bedget le permet) de prendre une carte où il est possible d'installer de la Ram 32 bits et qui si possible permette la recopie des Roms en Ram 32 bits pour tirer le meilleur parti du processeur 68020 ou 68030.*

Cher A-News,

Lecteur passionné de A-News depuis la parution de son premier numéro, j'aimerais venir en aide à ceux qui ont un problème avec leur RAD: (un bijou soit dit en passant). Je possède un Amiga 2000B avec KikStart 1.3 et Big Fat Agnus et pourtant mon Rad survit parfaitement à un "Warm-Boot" (Ctrl-A-A)!!! (si-si!)

La réponse à cette énigme, je l'ai trouvée (bien cachée) dans la documentation de Commodore, livrée avec la machine. Il faut ajouter à la première ligne de sa startup-sequence la commande "Set-Patch r" (*philEd: on obtient alors le message "Exec patched for Rad" en plus des messages traditionnels.*) Attention, Set-Patch seul ne suffit pas, il faut absolument lui ajouter le paramètre r (comme reboot??!! ou resistant?!!) (*philEd: non comme Rad tout simplement?*)

Laurent Nouailhetas Paris (75)

philEd: *Un léger problème tout de même car si on a un disque dur autoboot, on reboote sur RAD et non pas sur le disque dur ce qui est quand même gênant dans ce cas précis.*

Ed: *C'est bien beau, mais Setpatch r sur mon A2000 1.3 SuperFat ne fait que réveiller Virus X inutilement et je n'ai toujours rien dans RAD: après un Warmboot. Vous me direz que la Dordogne a toujours été une région préhistorique...*

En passant, la dernière version de VirusX (le 4.0) comprend les options de démarrage suivantes:

-a activer fenêtre de VirusX au démarrage

-c ne contrôle pas les vecteurs Cool-Capture

-k permet le ontrôle du KickTagPtr

-q contrôle les lecteurs de disquettes puis quitter immédiatement

-r à utiliser si vous avez 1 méga CHIP ram et vous utilisez Setpatch -r

-x## x-position de la fenêtre

-y## y-position de la fenêtre

exemple: VirusX -a -x100 -y100

HELP !

1) Comment faire pour récupérer des fichiers de traitement de texte réalisés sur C128 afin de les utiliser sur Amiga 500.

2) Peut on utiliser sur un Amiga 500 une imprimante série pour C128 ?

Louis Sentis Fumel (47)

philEd: *Une solution consiste à faire le transfert en ASCII par la prise série, mais encore faut-il avoir les programmes qui vont bien côté Amiga et C128. Sinon il existe peut-être un utilitaire de transfert J'avoue mon ignorance. Par contre si quelqu'un a réussi à brancher une imprimante C128 série (ce qui en théorie doit être possible) qu'il nous envoie le brochage que nous nous empresserons de publier.*

Salut A-News!,

Je suis très intéressé par le boîtier Comptec pour transformer partiellement mon A500 en A2000. Cependant ces questions sont sans réponse: Y a t-il un distributeur en France ? Possédant un deuxième lecteur (CA880) faut-il en changer ou peut-on le mettre à l'intérieur de ce boîtier ? Enfin faut-il démonter l'Amiga 500 pour l'installer à l'intérieur (si oui qui le fait) et que devient le lecteur interne de l'A500? Encore une petite question (eh oui!) est-il possible de ne pas mettre sous tension son disque dur A590 (+ ces 2 Mo de Ram) et d'utiliser normalement son A500 sans débrancher ce périphérique?

Fabrice Colas Le Perray en Yvelines (78)

philEd: En ce qui concerne l'A590 il est impossible de le débrancher car s'il n'est pas sous tension la machine est bloquée. Par contre il est possible de désactiver l'autoboot avec les switch derrière. Pour le Boîtier Comptec il n'y a pas encore d'importateur en France. Le deuxième *lecteur peut rester en lecteur externe ou être monté à l'intérieur mais dans le cas du CA880 qui est moins épais qu'un lecteur Commodore il y aura un petit vide au dessus du lecteur. Le lecteur du 500 devient le df0: du boîtier et il est nécessaire de désosser entièrement le 500 pour l'installer à l'intérieur. Il serait surprenant qu'un SAV accepte de faire une telle manip, sauf s'il sagit du SAV d'un éventuel importateur.*

TELECHARGEZ !

Compatibles PC

Systèmes UNIX

AMIGA

ATARI

36 15 CODE MCOM

Téléchargement à double sens.
Stockage sur réseau TELETEL.
Boites aux lettres binaires.
Dialogue en intelligence artificielle.
News, freeware.

services en français et en anglais

Coût 0,98 F /mn.
UNIX est une marque déposée par ATT. AMIGA par COMMODORE

MATERIEL

VENDS the lights!, Camera!, Action! d'aegis avec boîtier et documentation d'origine en très bon état. 400 F. Ecrire à Cédric Puburlezyk, 30, Rue de Louviers, 27400 Acquigny.

VENDS Amiga 500 + Extension 512 Ko + Moniteur couleur, le tout : 6000 F. en parfait état. Tél : 90 65 61 04 (Vaucluse)

VENDS Amiga 500 + Extension A 501 + Moniteur 10845 + Disquettes + Souris + Imprimante MPS 1500 Couleur + Doc (Bible de l'Amiga + Amiga Basic + Amigados, etc...) Prix : 8000 F. Tél : 47 53 96 46 (Indre et Loire (37))

VENDS Carte XT 512 Ko A2088D. Emballage d'origine, sous garantie. Prix : 2000 F. Gérarld au 46 27 65 56 en semaine de 16 H. à 19 H.

VENDS Disque dur Amigos pour A500, capacité 20 Mo, avec utilitaires de formatage, installation, partitionnement et sauvegarde. Prix : 4500 F. Tél : 20 52 17 01 Demander Olrick

VENDS Amiga 500, sous garantie 7 mois + souris + joystick + docs + nombreux logiciels : 3000 F. Extension mémoire A501 : 1000 F. Duquenne Jonathan, 144/34 Rue Anatole France, 59790 Ronchin. Tél : 20 52 34 73

VENDS pour Amiga : Extension de mémoire externe de 2 Mo pour Amiga 500/1000 avec Digiview 3.0, le tout 5000 F. Digitaliseur Audio, avec sortie imprimante : 700 F. Boot Selector Amiga 500/2000 : 75 F. Tél : 84 22 49 45 heures repas

VENDS Amiga 2000 rev. 6 (1Mb chip RAM) acheté en août 89 avec moniteur 1084 S/D et carte PC/XT avec soft pour 12500 F. un disque dur QUANTUM 80 MEGA 11-19 ms avec contrôleur pour 8500 F. une extension mémoire 2MEGA pour 3000 F. Demandez Alexandre au (1) 39 90 02 40 jusqu'à 22H30. Etudie toute proposition mais donne autres petites choses en cas d'achat de l'ensemble.

Cause changement format VENDS Genlock incrustateur GST30 sortie vidéocomposite PAL et filtre RGB88 pour Amiga marque Satellite et Télévision. Prix : 2500 F. Corlieu Jean, 2 Bis Rue Saint Nicolas, 45110 Chateauneuf sur Loire. Tél : 38 58 98 67 (le soir). Livraison dans région parisienne possible.

LOGICIELS

ECHANGE nombreux DOMPUB sur Amiga. Joindre un timbre pour la réponse. Collombet Laurent, La Praz Neuve, 73500 Modane.

EMPLOI

Dans le cadre de son expansion, Essonne Mailing, distributeur agréé Amiga, recherche une personne connaissant parfaitement l'Amiga pour assurer promotion de l'Amiga auprès d'entreprises de la région Parisienne (présentations, démonstrations). Ecrire à Essonne Mailing, 3 Impasse Jules Dalou, 91000 Evry, en faisant état de vos expériences et connaissances.

Graphiste, technicien de production vidéo -infographique polyvalent, étudie toute proposition d'emploi sur Montpellier et région. Maîtrise 2D, 3D, animation sur Amiga, Graph 9, Vista, Gétris, Iko. J'effectue tous travaux à façon sur Amiga personnel. Contact au : 67 52 06 67 ou 67 52 67 20. Gilles Dieulangard, 11 Rue du Faubourg saint Jaumes, 34000 Montpellier

Apprendre rapidement toute l'image sur Amiga chez vous, c'est possible! Prise en main 2D, 3D, animation, digitalisation et traitement d'image, titrage, incrustations et effets spéciaux vidéo, par formateur vidéo -infographiste professionnel. Individuels, collectivités, professionnels, appelez : Gilles Dieulangard au 67 52 06 67 ou 67 52 67 20 ou écrivez-nous au 11 Rue du Faubourg Saint Jaumes, 34000 Montpellier.

A-News en BELGIQUE

M.i.A. Software assure la diffusion d'*A-News* en Belgique et des Pays-Bas.

Pour tout renseignement :
MiA Software, BP 111
2018 ANVERS 14, Belgique
Tél 3-326-05-59

A-News en SUISSE

**Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonnez à *A-News* pour 12 numéros pour la somme de 76FS. Envoyez votre paiement à : *A-News*, *36 Av Luserna, 1203 Génève.*
CCP No 12-25868-1
Vous pouvez commencer votre abonnement à partir de n'importe quel numéro, le No 1 compris.**

OFFRE SPECIALE
Les 12 anciens numéros d'A-News de votre choix
175F
port (surface) compris. Economisez 70F

Les anciens numéros sont disponibles au prix de 20F chez:

06 ASCII 10 r Lépante 06000 Nice
13 Infolog 41 bd Baille 13006 Marseille
31 Volumm 30 r Pharaon 31000 Toulouse
33 CIS 571 571 crs de la Libération, Talence
62 Infograph 1 r du 11 novembre, Lens
64 Bab Micro, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
67 ZIOMM 1 r Déserte 67000 Strasbourg
69 Gelain Ets 22 Ave de Saxe, Lyon
91 Essonne Mailing 3 Imp Jules Dalou 91000 Evry
98 Gloria 7 r de Millo, Monte-Carlo, Monaco

Belgique
Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu

Suisse
12 Edu Soft 14-16 r des Gares 12011 Genève 2
12 IRCO 3 rue Jean Violette, 1211 Genève 4
14 New Distribution, r Philosophes 4, 1400 Yverdon
20 Octopus, r du Bassin 8, 2000 Neuchatel

Pour reduire les différences en temps de livraison entre les deux reseaux, les journaux sont envoyés aux abonnés plusieurs jours avant la livraison en kiosque

A-News - *Premier journal français dédié à l'Amiga®*

Abonnement d'un an (12 numéros).....240F
Pour l'étranger (tous pays).....295F (Avion 430F)

Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre *A-News* envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles au prix de 20F par numéro + 5F frais de port , étranger compris. **(Le port coût 5F, quel que soit le nombre de journaux commandés)**

Les petites annonces sont gratuites pour les particuliers et les clubs

---

Oui, je m'abonne pour 12 numéros à partir du **numéro.....**
(delai d'enregistrement environ 3 semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro,)

Nom.....Prenom.....

Adresse.....

.....

Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News à : **A-News Diffusion, 24500 Eymet**

Les abonnés sont priés de noter que le numéro du dernier journal qui leur sera envoyé est imprimé sur l'etiquette d'envoi, et de renouveler leur abonnement en temps voulu.

CLUBS *(rubrique gratuite)*

FRANCE

13 Club Amiga Xavier Rame, 13080 Luynes, tél 42-24-03-47 (le soir)
18 Club Informatique, BP413, 18007 Bourges Cedex
37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours Cedex. Tél 47-51-12-11
38 CLUB APOGEE -- BP 6 38620 MONTFERRAT. Tél. 76 32 38 41 Stéphane PARENTON.
38 Vienne Informatique 38780 Pont-Eveque, tél 74-57-20-78
44 Power Club Commodore, Hédi TRIKI, 2 av de la jeunesse 44700 Orvault (Nantes) Tél 40-40-98-91
49 CLUB AMIGA ANGERS: Pour tout renseignement: Alligand Denis, 65 rue du Bon Repos, 49000 Angers. Tél 41-44-21-51
57 ALICE club informatiue, Maison des Jeunes, r Cléménceau, 57360 Amneville tél 87-71-08-03
57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 SARREGUEMINES. Tél 87-95-25-03.
64 FRAUG, French Amiga User Group, BP64, 64202 Biarritz Cedex. Tél 59-41-17-91.
64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET TéL 59-52-34-03.
73 Club Amiga 13 av Jean Jaurès 73000 Chambery
93 CMOS BP157 93163 Noisy-le-Grand Cedex, tél 1-64-02-45-45

BELGIQUE

7500 CLUB P.A;C.T. BP94, 7500 Toournai

AMOS, un langage bouleversant
Suite de la page 9

L'AMAL : un langage peut en cacher un autre

Pour ceux qui désirent aller plus loin et faire encore plus fort, il existe à l'intérieur du langage lui-même un autre langage, l'AMAL, qui met à votre disposition des macros-instructions de gestion des interruptions. Le *listing 2* illustre ce procédé: il fait scroller et rebondir une image *Deluxe Paint* entièrement sous interruption, le tout en musique. On affecte une chaine de caractères à un 'canal d'interruption', chaine contenant les macro-instructions à utiliser. Chaque canal dispose de registres internes pour effectuer des opérations et il existe des registres permettant d'envoyer des données d'un canal à l'autre, par exemple pour synchroniser 2 chaines entres elles comme dans le listing 2. Tout est possible à l'intérieur de ces chaines: réaliser des tests, faire des boucles, construire des labels, mettre des commentaires etc... (LET, MOVE, IF, JUMP, FOR... NEXT, etc) Le compilateur lira la chaine de caractère en ne prenant en compte que les caractères passés en majuscules, par exemple la ligne 'Sync: If RA=R3 Jump Sync ceci attend l'autre chaine' sera traduite 'S:IRA=R3JS'. Cette possibilité d'AMOS m'a paru suffisamment intéressante pour ne pas être passée sous silence...

Leçon sur le son :

Prenez maintenant Xenon 2 ou Beast, sans la musique, sans les bruitages ... il manque incontestablement quelque-chose. C'est pour que vous ne vous retrouviez pas dans cette situation grotesque que l'AMOS vous proposera un 'player' de musiques réalisées avec Soundtracker, eh oui, rien de moins... Regardez à nouveau le **listing 2:** Reserve as chip 2,80000 nous réserve 80Ko en ChipMem pour la banque de mémoire numéro 2, Bload "amos_mus",2 pour charger la musique dans la-dite banque de mémoire, Led Off pour enlever le filtre passe-bas et Music 2 pour envoyer la musique... ca ne sera pas plus compliqué que cela. Viendront ensuite s'ajouter des priorités entre les sons; par exemple lors d'un jeu de tir, si on doit entendre une explosion, celle-ci aura priorité sur la musique New-Beatesque qui fait rage à l'arrière plan sonore.

A propos du player *Soundtracker*, je dois tout de même émettre quelques réserves: du fait du nombre impressionant de versions différentes de ce soft qui circulent (bien qu'il n'y en ait jamais eu qu'une seule de commercialisée), et du manque de compatibilité de certaines des replay-routines et surtout de celles à venir (effets plus nombreux,8 voix...), l'AMOS risque fort de ne pas reconnaître de nombreuses musiques. Notez cependant que son propre éditeur de partitions sera sans doute fourni comme accessoire.

Retour vers le futur

Lorsque vous ferez vos premiers pas dans le monde d'AMOS, vous ne pénètrerez pas dans un univers figé. En effet, Mandarin Software prévoit pour AMOS, comme c'est le cas actuellement pour son homologue STOS, un nombre impressionant d'extensions au langage lui-même. Environ 3 mois après l'interpréteur sortira l'*AMOS Compiler*, ce sera ensuite le tour d'*AMOS 3D* ou comment réécrire Starglider 2 en 10 leçons, suivi d'*AMOS Sprites 600* (qui vu la place disponible sur une disquette Amiga risque bien d'être renomé *AMOS Sprites 1600*, dixit Mandarin Software).

François Lionet prévoit déjà la sortie d'une version 1.1 d'AMOS, 5 mois environ après la première, qui tiendra compte des remarques et des exigences des utilisateurs. "D'ailleurs, me dit-il, si tu penses à une fonction qui manque, dis le et je la rajoute aussitôt". Mandarin Software fait la même proposition, si vous avez des conseils, des idées à leur donner, des exigences à formuler, contactez les, vous pourrez même gagner une bouteille de Champagne ou pourquoi pas, être cité dans les crédits... Une belle preuve de bonne volonté non?

ASM

Pour plus d'informations sur AMOS, vous pouvez contacter Mandarin Software à l'adresse suivante: AMOS Information, Mandarin Software, Europa House, Adlington Park, Adlington, Macclesfield SK10 4NP, England.

ELAN

PERFORMER™

L'art de présenter les choses.

ELAN PERFORMER® vous permet de manipuler facilement et "en direct" tous les types de graphisme Amiga® de tous formats, pour des applications de présentation aussi variées que la production vidéo, les conférences en téléprojection, les démonstrations, l'enseignement et la formation.

C'est l'outil idéal pour concevoir rapidement des séquences complexes mélant animations et images fixes et les re-exécuter immédiatement par simple pression sur une touche.

Avec PERFORMER, vous pouvez :
- assigner directement une image, une animation ou une séquence graphique à une touche du clavier de l'Amiga et l'afficher instantanément.
- contrôler la vitesse des enchainements et des animations à la trame près - accélérés, ralentis, arrêts sur image.
- contrôler la lecture avant, arrière, image par image des animations avec la souris ou les flèches du clavier.
- scinder les animations en images séparées - construire des fichiers animations à partir d'images séparées.
- travailler en multitâche avec un autre programme (de musique par exemple).
- travailler le mieux possible dans des configurations de 512Ko à 9 Mo.
- utiliser des fichiers aux formats ANIM, RIFF, IFF, HAM et RVB provenant des principaux programmes de dessin et d'animation sur Amiga® : Deluxe Paint®, Digi-Paint®, Photon Paint®, Videoscape 3D® et INVISION plus®.
- exécuter vos séquences finalisées avec le module "player" fourni.

La version française d'ELAN PERFORMER est distribuée par

CIS
571, Cours de la LIBERATION
33400 TALENCE
TEL : 56-374-378
FAX : 56-040-895

Imprimé par NEWS PRINT, 24500 Eymet

Il Etait Une Fois Dans l'Amiga

Le Contrôleur, La RAM, Le Disque Dur et UN Slot !

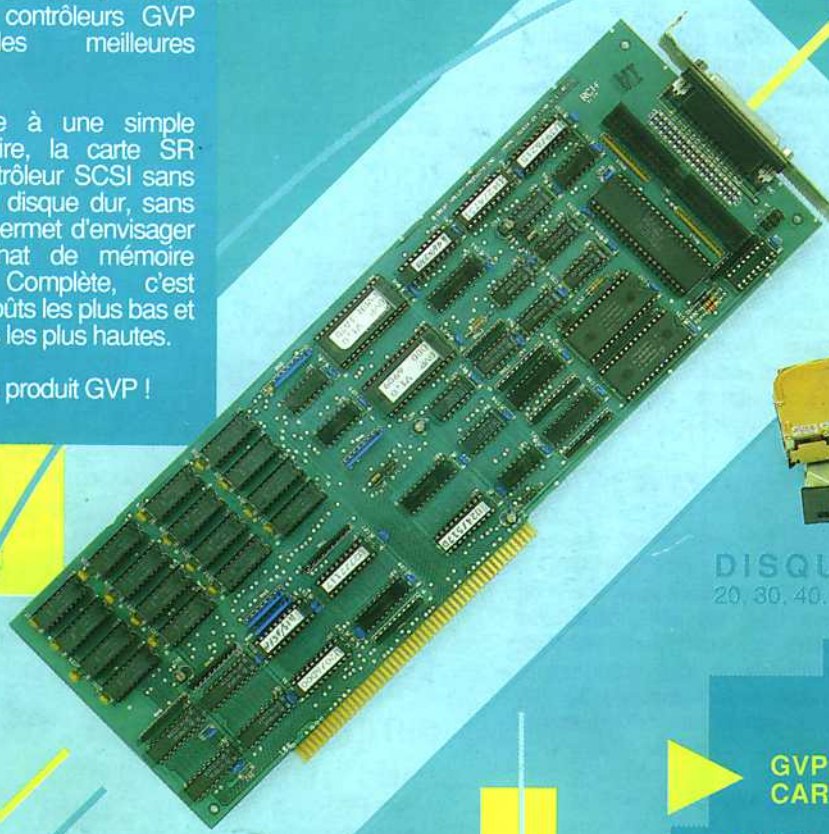
Le meilleur moyen de posséder un A2000 avec 3 Mo de RAM et un disque dur.

EFFICACITE : Intégrant un contrôleur SCSI autoboot et 2 Mo de RAM, la carte SR de GVP n'utilise qu'un seul slot de votre A2000.

PERFORMANCES : Des disques durs de marque et la haute technologie des contrôleurs GVP garantissent les meilleures performances.

PRIX : Comparée à une simple extension mémoire, la carte SR vous offre le contrôleur SCSI sans surcoût. Avec un disque dur, sans RAM, elle vous permet d'envisager sereinement l'achat de mémoire supplémentaire. Complète, c'est l'intégration des coûts les plus bas et des performances les plus hautes.

QUALITE : C'est un produit GVP !



DISQUES DURS
20, 30, 40, 45, 80 et 100 Mo.

DISQUE DUR
AMOVIBLE 44 Mo.

GVP SCSI/RAM CARTE MULTIFONCTIONS :

- Autoboot en standard sur partition FFS.
- Transfert DMA 16 bits via un buffer de 16 Ko sur la carte offrant de hautes performances sans intéraction avec la DMA de l'Amiga.
- Connecteur SCSI externe compatible Macintosh.
- Supporte jusqu'à 7 unités SCSI : disques durs de 20 à 100 Mo, disques amovibles SYQUEST, système BERNOULLI, streamer 150 Mo ...
- 0 ou 2 Mo de Fast RAM entièrement Autoconfig.

Renseignez-vous auprès de CIS ou d'un point de vente-conseil GVP.
(liste sur simple demande au 56-374-378)

Photos et caractéristiques non contractuelles.
AMIGA EST UNE MARQUE DEPOSEE DE COMMODORE AMIGA Inc.
MACINTOSH EST UNE MARQUE DEPOSEE D'APPLE Computers.

CIS.
571, Cours de la Liberation
33400 TALENCE - FRANCE-
TEL : 56-374-378 / FAX : 56-040-895